
CONEXIÓN
MANGA
EDITO POSTER
Nº 356
$35.00 MX
$3.75 USD
ANIMACIÓN CHINA
UNA JOYA POCO CONOCIDA
CRISIS EN EL MUNDO GAMER
¿ES EL FIN DE LOS VIDEOJUEGOS?
COMERCIALIZANDO
LA NOSTALGIA
¿CUÁNTO VALEN TUS RECUERDOS?
356
$35.00MX/$3.75USD
7 50999 00674 1
00356

# EDITORIAL



Se dice que el dinero mueve al mundo, y más aún en una sociedad consumista como la nuestra, en la cual, el medio del entretenimiento en sus distintas facetas, saca provecho de cada pizca de contenido que genera (obviamente), ya sea satisfaciendo el deseo de un *gamer*, el exigente gusto de un *cinéfilo*, o el dulce *frikismo* de un otaku, este medio esta dispuesto a satisfacerte, por un módico costo; pero, ¿Qué pasa cuando ese costo se cobra, a costa de algo tan preciado como son nuestros recuerdos?

No es desconocido para nadie, que, de un tiempo a la fecha, el reciclaje de contenido es un negocio que les ha dado buenos dividendos a sus respectivas compañías (te estoy viendo a ti "Televisca"), creando remakes de películas clásicas, reinicios de franquicias populares, o sobre-explotando géneros y personajes, que, en nuestras respectivas infancias (o adolescencias), nos dejaron una marca tan profunda, que los genios del marketing han sabido monetizar sin reparo alguno.

Este fenómeno de la comercialización de la nostalgia, ha inundado a tal grado los medios, que tarde o temprano tendríamos que dedicarle una portada; esperamos que sea de su agrado.
Wiiiiii...

Editorial por: Judith D.

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

# CONTENIDO



## PORTADA



WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM


CONEXIÓN MANGA OFICIAL


CONEXIÓN MANGA OFICIAL


CONEXIÓN MANGA No. 356. Publicación mensual. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. Impresa en VAJ Impresos. Poniente 140 No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco, C.P. 02300. Distribución en D.f. y Zona Conurbada Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C. Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F., Tel. 5591-1400 a través de Arredondo e hijos Distribuidora, S.A. de C.V. Iturbide No. 18-D, Col. Centro, Del. Cuauhtémoc, México, D.F. Distribución Foránea y Locales Cerrados por Intermex. Lucio Blanco No.435, Col. San Juan Tlihuaca, Del. Azcapotzalco, México, D.F. Impresa en México. Copyright © 2000.





CONEXIÓN MANGA

## DIRECTORIO

JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

JUDITH D.
EURÍDICE JIMÉNEZ
STEFAN
NOZOMU RODRÍGUEZ
"CACHETADA CON GUANTE BLANCO"
PAULINA OLVERA
NEKO
MINA MEOW
LOS GEMELOS UKE
ZORRO DE SEDA
ARTURO VÁZQUEZ "LOBO"
SUNAKO YE-SEUL
ANGEL PRINCESS & GOJI
COLABORADORES

JULIO A. AMADOR SARABIA
DIRECCIÓN DE ARTE

ANA LILIA REGALADO GARCÍA
DISEÑO GRÁFICO

ANA LILIA REGALADO GARCÍA
CALIDAD DIGITAL

HÉCTOR GARZA
CORRECCIÓN DE ESTILO

## DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

OCTAVIO RÍOS LÓPEZ
OPERACIONES

ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

## SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
ext. 111 ó 50059586
con Rafael Esquivel G.




# WOTAKU NI KOI WA MUZUKASHII

## El Amor en Tiempos de Otakus

Por Paulina Olvera

**Cada nuevo año también trae consigo nuevos animes, con temáticas originales. Hoy les hablaremos de un futuro estreno que bien podría ser uno de los mejores.**

*Wotaku ni Koi wa Muzukashii* Es una historia muy interesante, actual y con la que muchos se podrían sentirse identificados.

Este anime nos narra el interesante encuentro dos compañeros de escuela, ahora en un contexto laboral, quienes se dan cuenta que poco a poco han comenzado a enamorarse. Él es un *geek-gamer* (Nifuji) y ella, una *fujoshi* (Narumi) empedernida. Una interesante relación, pero ¿Funcionará?

Es una interesante comedia romántica, donde los clichés a los que estamos acostumbrados toman una dimensión diferente.

*Wotaku ni Koi wa Muzukashii* es el manga debut de **Fujita** (pueden ver un poco de su trabajo en su cuenta de *Tumbrl*). La serialización de su obra comenzó en el 2014, mediante la plataforma *Pixiv*. Después, en el 2015, la editorial *Ichijinsha* adquirió los derechos y la incluyó en *Comic Pool* (en la misma plataforma).

En abril del mismo año, lanzaron los tomos físicos en respuesta a su gran popularidad.

El estreno está previsto para la primavera de este año. La cadena televisiva será *Fuji TV*.















**FICHA TÉCNICA**

Título: Wotaku ni Koi wa Muzukashii
Título alternativo: Love is Hard for an Otaku
Genero: Comedia, Romance, Shoujo
Idea Original: Fujita

**SEIYUUS:**

Arisa Date: Narumi Momose
Kento Itou: Hirotaka Nifuji
Miyuki Sawashiro: Hanako Koyanagi
Tomokazu Sugita: Tarou Kabakura
Yuki Kaji: Naoya Nifuji
Estudio: A-1 Pictures
Produccion: Aniplex, Fuji TV, Ichijinsa
Emisora: Fuji TV
Emisión: Primavera 2018



# LA FIEBRE DE DRAGON BALL

Por Paulina Olvera

**EN EL MUNDO OTAKU, TAMBIÉN HAY ESA PARTE DE *SHOPPING* Y DE PRODUCTOS SUPER EXCLUSIVOS, COMO ACCESORIOS, MANGAS O FIGURAS DE ACCIÓN, DE ESTAS ÚLTIMAS, HABLAREMOS UN POCO EL DÍA DE HOY.**

Una de las marcas más reconocidas (y consumidas) a nivel mundial es *SHFiguarts*. Sus figuras de acción gozan de alta calidad (la mayoría están hechas de PVC) y un diseño a detalle.

Para aprovechar la fiebre que ha causado *Dragon Ball Super*, la compañía sacará al mercado algunos modelos muy interesantes, aquí te mostraremos algunos.

## FIGUARTS GOKU BLACK DRAGON BALL SUPER ACTION FIGURE

Esta figura de acción mide 15 centímetros (aproximadamente). Tiene un cuerpo base, set de Kamehameha, cambio de cabeza a Súper Sayayin Rosa, seis pares de manos y tres expresiones extras. Su precio es 64.99 Dólares.

## TAMASHII NATIONS S.H. FIGUARTS MAJIN

Tenemos algo para la nostalgia: Majin Vegeta. Esta figura incluye el cuerpo base, cinco pares de manos y cuatro expresiones.

El precio es de 54.99 Dólares americanos.

En México, hay algunas tiendas especializadas en este tipo de figuras y manejan las preventas. Estén pendientes con su distribuidor de confianza para el lanzamiento de estas figuras.

## BANDAI FRIEZA RESURRECTION DRAGON BALL SUPER ACTION FIGURE

El siguiente producto es una figura de Frieza en su versión Super. Contiene el cuerpo base, un par de expresiones faciales, uno juego extra de brazos; cuatro de manos, y uno de piernas, además de dos ataques, base (soporte de manos, plato) y aureola. Tiene un precio de 54.99 Dólares.





# LEON MARTINS

## UN COSPLAYER POLIFACÉTICO

Por Paulina Olvera

LOS *COSPLAYERS* SON LOS *ROCKSTAR* DEL MUNDO OTAKU. ELLOS TRAEN A LA REALIDAD AQUELLOS PERSONAJES QUE TANTO NOS ENCANTAN Y POR SUPUESTO, ESA ES LA RAZÓN DE SU FAMA. ESTA VEZ LES HABLAREMOS DE UN COSPLAYER MUY TALENTOSO, QUE SE HA VUELTO VIRAL GRACIAS A SU CARISMA.





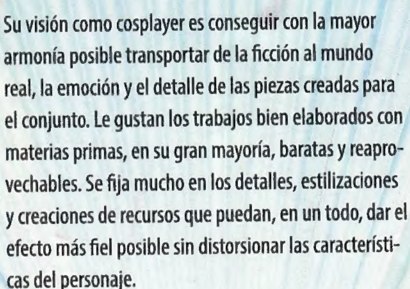


**Leandro Martins** es mejor conocido como **Leo Martins**. El es originario de Brasil y tiene 13 años como cosplayer. Es DJ y diseñador de modas, una de sus grandes pasiones es crear vestidos para muñecas (podemos ver todos sus increíbles diseños en su cuenta de *Instagram*).

Se hizo famoso por su trabajo como Draven de *League of Legends* y Freddy Mercury, pero también han hecho a InuYasha y Vegeta.

El es un tipo rudo, alto, fornido y con barba, así que aprovechó su aspecto para hacer otro tipo de personajes, como Misty o Elsa, por ejemplo. Este enorme contraste le otorgó aún más fama, y ahora es uno de los más famosos de Brasil.





Su visión como cosplayer es conseguir con la mayor armonía posible transportar de la ficción al mundo real, la emoción y el detalle de las piezas creadas para el conjunto. Le gustan los trabajos bien elaborados con materias primas, en su gran mayoría, baratas y reaprovechables. Se fija mucho en los detalles, estilizaciones y creaciones de recursos que puedan, en un todo, dar el efecto más fiel posible sin distorsionar las características del personaje.

Pueden ver su trabajo en su perfil de *Facebook* y en su cuenta de *Instagram*.



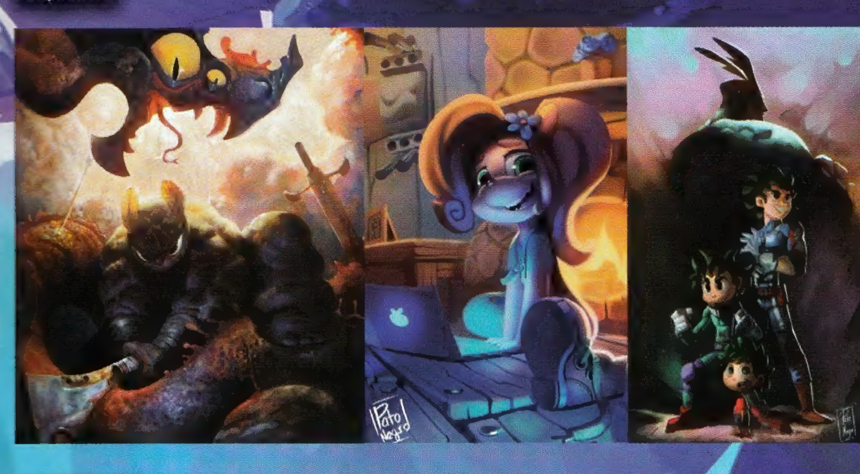


# Color que inspira.

Por Neko

Las recomendaciones que te llevamos en esta ocasión tienen dos puntos en común entre los cuatro autores: la primera es la diversidad de propuestas como diversos son los artistas; la segunda es el dominio del uso del color, movimiento y vitalidad: cada una de las ilustraciones cobran vida y dan muestra recurrente de talento, color e inspiración.







## PATONEGRO

**Daniel Cruz**, mejor conocido como *Patonegro*, es un artista gráfico, orgullosamente mexicano. Una de las características importantes del trabajo que él realiza es que nos permite ir de la mano con el proceso creativo que va teniendo con cada una de sus obras. Esto se ve reflejado en el contacto que mantiene con sus seguidores (a través de la cuenta de Facebook, *The Art of The Patonegro*) al ir detallando el proceso que tiene desde que inicia hasta que lo termina; es decir, no se presenta con nosotros con imágenes terminadas y sin una explicación, sino que nos lleva de la mano en el proceso creativo, teniendo como consecuencia el poder identificarnos con él y, en mayor medida con las personas que se van incorporando a la loable labor del mundo de la ilustración.

Pero de la misma forma en la que comparte estos procesos, se ha encargado de manejar su vida personal y laboral en misterio. De verdad, encontrar información sobre él ha sido un tanto complicada. Lo interesante de esto es que lo anterior no interfiere en ningún momento con el gusto e interés que nos transmiten sus obras llenas de color, personalidad y movimiento, que aplica a la perfección tanto con personajes de su propia creación, así como con la extensa producción de fan-arts.

No nos queda más que seguir a la expectativa de su trabajo y desearle que su incorporación al club de la docencia (escuela *Escena*) sea satisfactoria.


















## SATIN

Directamente desde Santiago de Chile encontramos a *Satin*. Cuesta trabajo pensar que sus más de 80 mil seguidores en Facebook no nos hayan compartido en alguna ocasión su trabajo y que, de mera casualidad terminen en tu muro, debido a que muestran situaciones sencillas que sin importar las veces que las veas, te sacan una sonrisa.

Por otro lado, al reflejar situaciones de la vida cotidiana es fácil que se queden en tu mente por un rato, y que al final termines pensando en las diversas posibilidades que tendrías para resolverlas. Precisamente esto es lo interesante de su trabajo, además de que muchas de sus viñetas rinden tributo a los reyes del Internet: los gatos y su esponjosa y malévola forma de conquistar con cada ronroneo, nuestro corazón.

Es difícil no sentirse tentado a adquirir sus productos, como camisetas (poleras), que, de manera dedicada, diseña y vende en su perfil. Sin duda, la propuesta de cada una de sus viñetas e ilustraciones te alegrarán el día, sigamos de cerca su trabajo en @soysatin.









## FLASHO-D

**Daymar**, mejor conocida como *Flash-O* (@Flash0), nos atrapa con un grito de ayuda en redes sociales, debido a la mala situación económica y social de Venezuela, el país en el que radica.

A pesar de esto, no deja de sorprendernos con numerosas ilustraciones de diferentes fansubs incluidos, por supuesto, personajes de Disney. *Gravity Falls* son un tema recurrente, pero no deja de lado el jugar con personajes de su propia autoría, tan es así que, se pone a ella misma en diferentes situaciones, como, por ejemplo, interactuando con sus personajes favoritos, o sobre la forma en la que da batalla a su día a día, esto sin perder de vista a sus seguidores.

Cabe destacar que a pesar de todas estas situaciones, no deja de ser crítica de la situación de su país: sigue esforzándose, participa en exposiciones locales con ilustraciones tradicionales, en diversas redes sociales. Apoyemos en medida de nuestras posibilidades a este talento que pide a gritos salir de esta situación (Una que otra comisión no caería nada mal).







Como resultado de esto, las tasas de natalidad niponas han ido disminuyendo significativamente en pocas décadas, al grado de que, según datos del censo poblacional de Japón del 2015, este país contaba con 127,1 millones de habitantes, a diferencia de los más de 128 millones de personas que vivían en ese país, según el censo del 2010, es decir, Japón en cinco años perdió aproximadamente un millón de habitantes.

De hecho, según las estadísticas, en el 2005 hubo en Japón aproximadamente 1.077.000 decesos en contraposición a los 1,067.000 de nacimientos registrados, de continuar esta situación, según pronósticos del gobierno nipón, para el 2060 la población japonesa podría reducirse a tan solo 87 millones de habitantes. A esto hay que sumar el cada vez más bajo número de inmigrantes que viajan a Japón buscando oportunidades de trabajo, esto debido a problemas de discriminación o a lo difícil que es conseguir la ciudadanía japonesa.

## HORA DE BUSCAR SOLUCIONES

Ante estos problemas, el Primer Ministro de Japón Shinzo Abe ha comenzado a impulsar varias soluciones para aumentar la tasa de natalidad de 1,4 hijos a 1,8 hijos por familia, y para esto se decidió adar facilidades laborales a los padres que vayan a tener hijos, tales como ampliar los días y hasta semanas de ausencia, no laborar tras el parto o en ocasiones especiales, tales como atender a los hijos durante una enfermedad.

Además de idear planes para aumentar la tasa de nacimientos, el gobierno nipón también se propone dar mayores facilidades a la inmigración, para con esto frenar la disminución de habitantes en este país y, a largo plazo, lograr mantener la cantidad de los mismos alrededor de los 100 millones para el 2060, y así evitar que en el futuro Japón se convierta en una nación sin japoneses.

# GODZILLA: PLANET OF MONSTERS

## EL FUTURO PERTENECE A LOS MONSTRUOS

Por Mina Meow

Tras el exitoso estreno de *Shin Godzilla* en 2016, el director de anime, **Hiroyuki Seshita**, hizo cimbrar al mundo entero con una revelación que rayó en la indiscreción. Según el joven realizador, una nueva película dedicada a Godzilla se estaba cocinando en los talleres de Toho.



Esta imprudente declaración resultó bastante positiva después de todo, ya que sirvió para crear una expectación pocas veces vista. El resultado fue *Godzilla: Planet of Monsters*, la trigésimo segunda entrega de la saga del Rey de los Monstruos y la primerísima cinta animada de la franquicia, bajo la tutela de los expertos en 3D, Polygon Pictures.

Esta nueva entrega nos presenta un escenario mucho más oscuro que el de todas sus antecesoras, producto de la retorcida imaginación del guionista **Gen Urobuchi**, y la dupla de directores, **Hiroyuki Seshita** y **Koubun Shizuno**. En esta ocasión, la desesperación y la sed de venganza serán el ingrediente clave, en una aventura donde el fin del mundo es lo de menos.



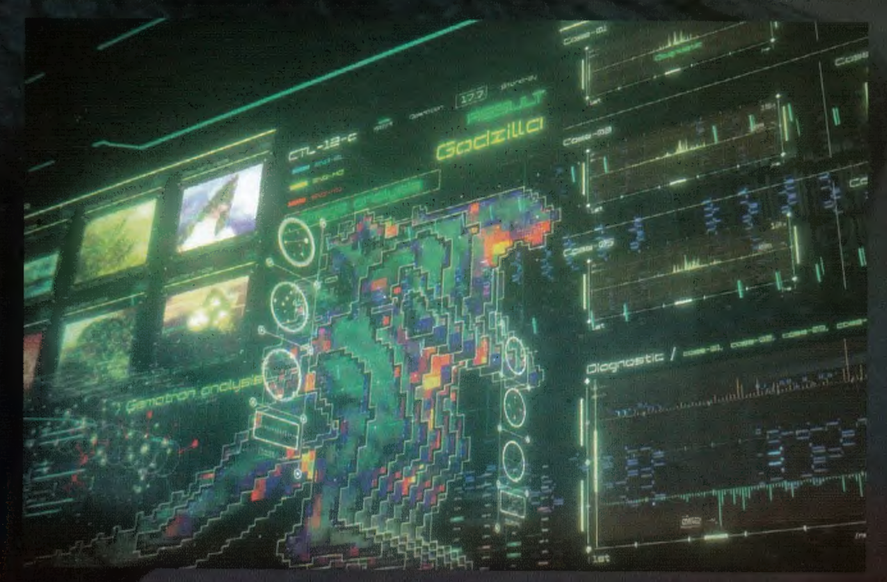
### POST-POST-APOCALIPSIS

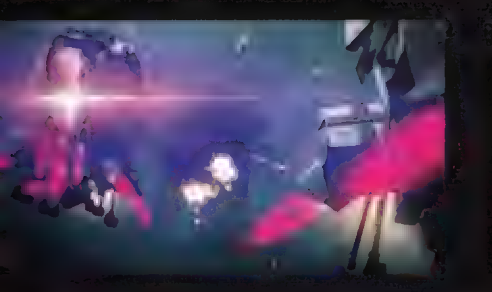
Es el año 2048. El Planeta Tierra vive sus últimos instantes de vida. Enormes monstruos, conocidos como kaijuu, han emergido a la superficie terrestre, y han comenzado a arrasar con todo lo que se mueve. Un milenario monstruo, conocido como Godzilla, comienza a combatir a estas criaturas. Sin embargo, lo que podría ser una gran noticia para la humanidad, pronto se convierte en una pesadilla, pues, el gigantesco reptil arremete contra monstruos, humanos y animales por igual.

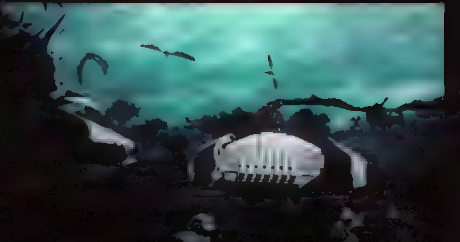
En lo que podría ser catalogada como la visita más inoportuna de la historia del anime, no una, sino dos razas extraterrestres invaden la Tierra. Por una parte se encuentra la raza de los Exif, seres iluminados que buscan convertir a la humanidad a su religión intergaláctica. Por otro lado están los Bilusaludo, una especie de guerreros armados con la tecnología más avanzada del universo.

Los Bilusaldo, al parecer, han salido huyendo tras la destrucción de su planeta natal y, a cambio de recibir asilo en la Tierra, prometen ayudar a los humanos a deshacerse de Godzilla con la ayuda de su arma definitiva, Mecha-Godzilla.

Cuando el plan de los aliens falla, la evacuación del planeta se convierte en la única opción de supervivencia para lo que resta de la humanidad. Así, 15 mil personas









son elegidos para tripular dos naves que los llevarán a dos planetas distantes, con la esperanza de encontrar un hogar más allá de las estrellas.

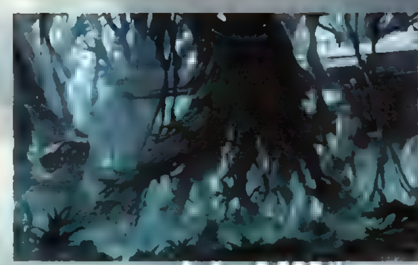
## ¡VENGANZA!

Uno de los elegidos es Haruo, un niño que, a los 4 años de edad ya sabe lo que significa perder a sus padres a manos de Godzilla. A partir de ese fatídico día, nuestro héroe promete vengarse del gigantesco monstruo.

20 años más tarde, y a 11 millones de años luz de distancia de la Tierra, la nave finalmente arriba al planeta Tau Ceti-e. Una sonda es enviada a reconocer la superficie del mismo. Sin embargo, pronto aprendemos que el viaje ha sido en vano, pues la pequeña nave se desintegra al entrar a la atmósfera, lo cual significa que no es habitable.

Tras muchos conflictos, Haruo y Metphies, un sacerdote de los Exif, convencen a la tripulación de volver a la Tierra para encarar a Godzilla y recuperar lo que una vez fue su hogar. Sin embargo, al volver a la órbita terrestre, se dan cuenta de que todo ha cambiado.

Para empezar, algo ha resultado mal durante el hiper viaje y han pasado 20 mil años en tiempo terrestre. Y, para acabarla de amolar, en todo este tiempo, el Planeta Azul ha evolucionado para proteger a Godzilla. Con todo en contra, el capitán Haruo y su fiel tripulación se da a la tarea de recuperar su hogar o morir en el intento.





## OSCURA Y TERRORÍFICA, PERO GENIAL

*Planet of Monsters* es, por mucho, la entrega más oscura de toda la saga. La animación en CGI es de lo mejor que le hemos visto a Polygon, aunque tampoco es nada del otro mundo. La historia es original y desgarradora, sin embargo, se siente más como una película de horror que como una de kaijus. Eso sí, te podemos asegurar que éste es el Godzilla más aterrador e invencible de todos.

En fin, *Godzilla: Planet of Monsters* no es un clásico ni mucho menos, pero sí es una cinta sumamente interesante y monstruosamente bella. Si eres fan del Rey de los Monstruos, tal vez te decepcione un poco, pero lo cierto es que es una historia que se sostiene por sí misma, y que te hará pasar momentos de mucha tensión y emoción, a la espera de la siguiente entrega.

### FICHA TÉCNICA

Género: [illegible]
Idea original: Tomoyuki Tanaka, Eiji Tsuburaya, Ishiro Honda
Directores: Kobun Shizuno, Hiroyuki Seshita
Diseño de personajes: Yusuke Kozaki
Guión: Gen Urobuchi
Estudio: Toho Animation, Polygon Pictures

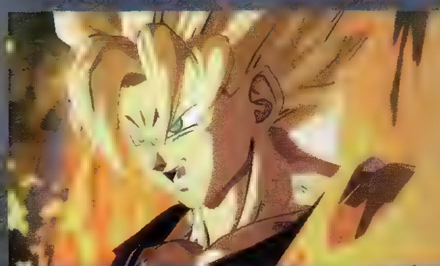
### SEIYUUS:

Haruo: Mamoru Miyano
Yuko: Kana Hanazawa
Daichi: Tomokazu Sugita
Metphies: Takahiro Sakurai

# DRAGONBALL FighterZ

## BATALLAS INTERMINABLES A LA ANTIGÜITA

Por Nina Meow



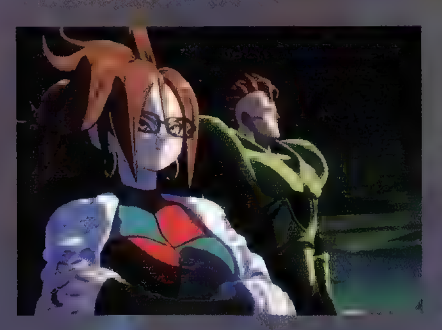
DICEN POR AHÍ QUE EL GÉNERO DE PELEAS YA NO TIENE UN LUGAR EN ESTE MUNDO DE JUEGOS MÓVILES Y DISPARADORES EN PRIMERA PERSONA, PERO CONOCEMOS A ALGUIEN QUE NO ESTÁ DE ACUERDO Y QUE NO TEME DEMOSTRARLO. SU NOMBRE ES SON GOKÚ, Y EN ESTE 2018 HA VUELTO A LAS CONSOLAS PARA REVIVIR (CON LAS ESFERAS DEL DRAGÓN) VIEJAS GLORIAS.

*Dragon Ball FighterZ*, desarrollado, una vez más, por *Arc System Works*, llego el pasado 26 de enero de 2018 al *Xbox One*, *PlayStation 4* y la *PC* (a través de *Steam*) y, lo que sea de cada quién, se ve bastante decente. Con características unicas, nuevos personajes y unas graficas sencillamente espectaculares, este título promete dejar a sus competidores fuera de combate en menos de lo que uno dice "Super Saiyajin".

### VIEJAS CARAS, NUEVAS EMOCIONES

Empecemos por lo primero. Ya sabemos que te preocupa saber si se trata de otra excusa más para vaciarle los bolsillos a todos los fans del último hijo del Planeta Vegeta o si de verdad vale la pena. Bien, déjanos contarte que *FighterZ* es todo lo que podrías desear de un videojuego de peleas y mucho más.



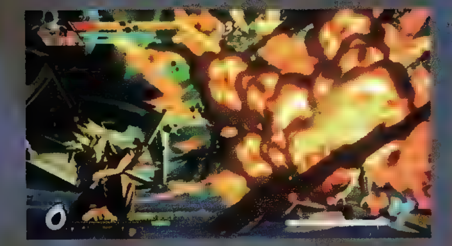


El *gameplay* es magnífico en su simplicidad. Se trata de un 3 vs 3 clásico en modalidad de relevos. Es decir, cada retador elige a tres personajes, los cuales pueden intercambiarse durante el transcurso de la batalla. Al final, el jugador que derrote a los tres guerreros del contrincante, gana la pelea. Así de fácil.

¡Ah!, pero eso no es todo, pues también se ha añadido una mecánica de "asistencia", en la cual puedes combinar las habilidades de dos de los miembros de tu equipo para realizar mortíferas combinaciones.

El roster es de lo más completo. Héroes y villanos por igual se han dado cita para revivir las más increíbles batallas de la saga y, tal vez, reescribir la historia. Por supuesto, podrás jugar con las diferentes facetas de Vegeta y Gokú, revivir a los difuntos como Nappa, matar a todos con tu letal ternura con Majin Boo, e incluso, desafiar todas las posibilidades con Yamcha (suponemos que ese es el modo ultra difícil).

Las locaciones también las conoces bien. Sin embargo, nos atrevemos a decirte que nunca las habías visto tan brillantes y detalladas. Lo mismo el ring que el torneo de Cell que el Planeta Namek o el Torneo de las Artes Marciales lucen incluso mejor que en el anime.








## ¡A HACER HISTORIA!

Tradicionalmente, los modos de historia son el punto débil de todos los juegos de pelea. Y con toda razón, pues lo que importa aquí son las batallas. Pero, ¿Adivina qué?, *FighterZ* parece haber encontrado el balance perfecto entre historia y karatazos.

El modo de historia de *Dragon Ball FighterZ* abarca tres arcos temáticos, cada uno con un antagonista distinto. Pero eso no es nada, pues este título revive varios pasajes memorables de la saga, en forma de cortos cinemáticos que se reproducen antes de cada batalla, dependiendo de la locación y de los personajes que se enfrenten (Y sí, si quieres, te las puedes saltar).

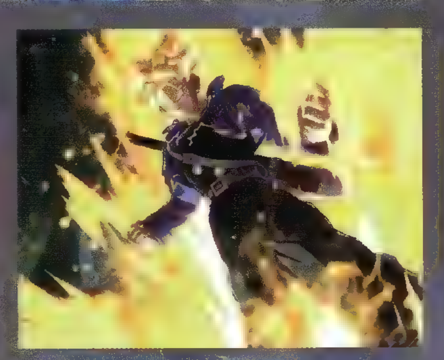
Ahora que, si lo que quieres es recordar viejas épocas en las maquinitas de la papelería de la esquina, el modo *arcade* te ofrece la posibilidad de enfrentar a todos los personajes del juego en peleas consecutivas. El reto aquí es llegar al final sin usar un solo "*continue*". Claro que un buen juego de peleas no es nada sin un gran modo de multijugador. Después de todo, no hay nada mejor que las clásicas "retas". En *FighterZ* no sólo tendrás la posibilidad de invitar a tus primos a jugar después de la escuela, ya que su modo en línea te permitirá retar a miles de jugadores alrededor de todo el planeta.

## ¡EL PODER NUESTRO ES!

Aun si no te gustan los juegos de pelea, o los videojuegos en general, pero eres un super fan del anime, las gráficas son motivo suficiente para incluir este título en tu biblioteca. En vez de complicarse con gráficas rebuscadas, los chicos de *Arc System* le apostaron a una animación en 2D que nos recuerda los mejores momentos de la saga, pero con un detalle y una fluidez nunca antes vistos.

En fin, *Dragon Ball FighterZ* nos ha mostrado que la nostalgia y la colocación de producto no lo son todo a la hora de sumar un nuevo capítulo a una gran franquicia. De verdad, ¡Corre a conseguirlo!, es un juego que no te puede faltar.









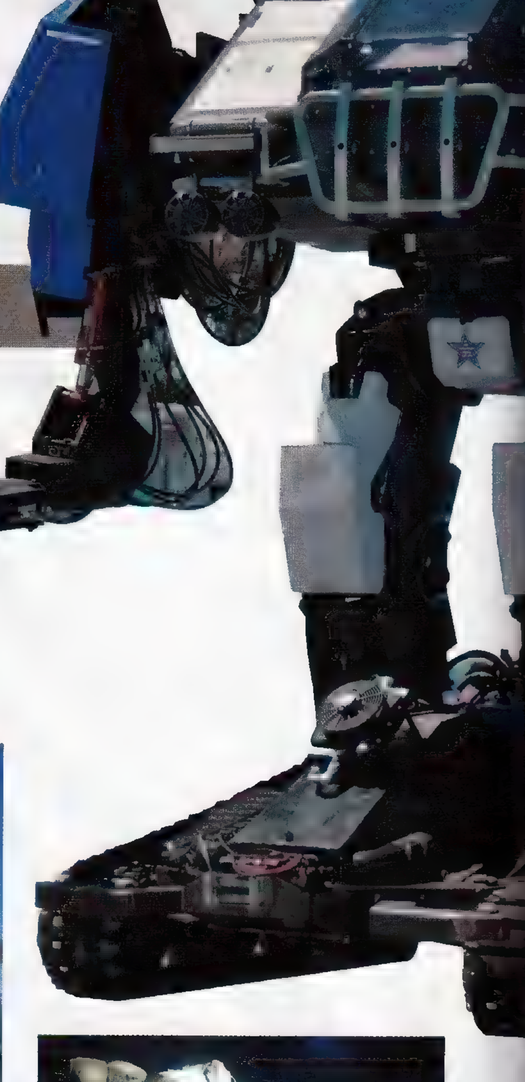

## RECOMENDACIÓN

Es sexy, es rudo, es un verdadero reto. En el verano del 2018, *SNK Heroines Tag Team Frenzy* llegará para el *Nintendo Switch*. En este alocado y difícil juego de peleas, podrás controlar a tus heroínas favoritas de *SNK* en luchas de 2 contra 2. Complicados combos, extravagantes atuendos y muchas horas de diversión son la firma de este título que pinta para cautivar a los gamers más exigentes.

# CHINA'S XX21

## EMERGE UN NUEVO RETADOR

Por Mina Meow



SABEMOS QUE TAL VEZ AHORITA YA ESTÉS UN POCO CANSADO DE ESCUCHAR LA FRASE "EL FUTURO NOS HA ALCANZADO". PERO PUEDES ESTAR SEGURO DE QUE ESTA VEZ NO LO DECIMOS A LA LIGERA. Y ES QUE HOY TE VAMOS A ENSEÑAR ALGO QUE, DE SEGURO, DEJARÍA CON LA BOCA ABIERTA A LOS MAESTROS **GO NAGAI** E **ICHIROU ITANO**.



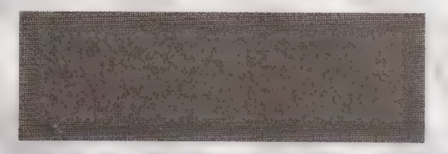


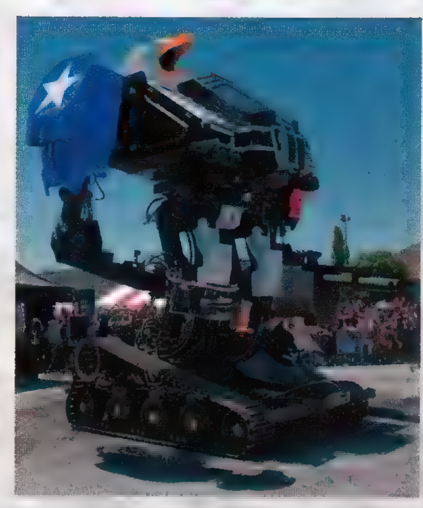
Es verdad que la tecnología no deja de sorprendernos día con día. Es decir, ¿A poco tú te habrías imaginado hace unos años que, con dos o tres clicks, te podías ahorrar una ida al súper?, ¿Verdad que no? Sin embargo, y a pesar de lo útiles y maravillosas que pueden ser las máquinas de hoy en día, no negarás que algo sigue faltando.

¡Claro!, nos referimos a las espectaculares batallas entre robots gigantes que la ciencia ficción nos viene prometiendo desde hace ya unos sesenta años. Pues bueno, con lágrimas en los ojos te podemos decir que el futuro nos ha alcanzado. Finalmente, hoy, casi al final de la segunda década del siglo XXI, los duelos de robots gigantes ya son una realidad.

### EL SUEÑO DE TODOS, EL RETO DE UNOS CUANTOS

Como todas las grandes historias, la de la lucha de robots gigantes nació en Japón. En 2012, el artista plástico y otaku de corazón, **Kogoro Kurata** unió fuerzas con el ingeniero robótico **Wataru Yoshizaki** para darle vida al sueño que ideó desde que era un niño. Así nació KURATAS, el primer robot tripulado de batalla. Esta mole de acero fue presentada ante el público por primera vez en el año 2015 en el *Wonder Festival* de Chiba, donde dejó anonadados a propios y extraños.









Por supuesto, nuestros queridos vecinos del norte no se podían quedar atrás al ver una máquina tan hermosa y letal. Por lo cual, los ingenieros californianos **Gui Cavalcanti** y **Matt Oehrlein** pusieron manos a la obra y crearon la compañía *MegaBots Inc.*, dedicada a crear robots gigantes que le hicieran la competencia al magnífico *KURATAS*.

El primer gran logro del dúo estadounidense fue el *Mark II*, un robot biplaza de más de 6 toneladas de peso y equipado con un potente lanzamisiles. Más tarde llegó el *Eagle Prime*, una mole de casi 12 toneladas y digno representante del orgullo americano.

## EL ENFRENTAMIENTO INICIAL

Como ya te habrás imaginado, era sólo cuestión de tiempo para que llegara el enfrentamiento, un duelo en el que por fin se viera de qué cuero salen más correas. La esperadísima batalla se dio en suelo japonés en agosto de 2017, y fue transmitida en vivo a través del servicio de streaming, *Twitch* (aunque, si te lo perdiste, no te preocupes, pues nuestros amigos de MegaBots Inc. ofrecen la pelea completita en su canal oficial de YouTube).

En la pelea, KURATAS se enfrentó a los dos robots norteamericanos en lo que fue un día para la historia. ¿Que quién ganó, preguntas? Bueno, eso es lo de menos, además, será mucho más interesante si lo descubres por ti mismo.

La batalla no fue precisamente espectacular. En realidad, es posible ver mucha más acción en una estación de metrobús en hora pico. Sin embargo, lo histórico fue que esta batalla inauguró lo que pinta para ser un nuevo deporte de clase mundial, en el que robots y pilotos de todas partes del mundo midan sus fuerzas para demostrar quién es el mejor.

## NOVATO Y RETADOR

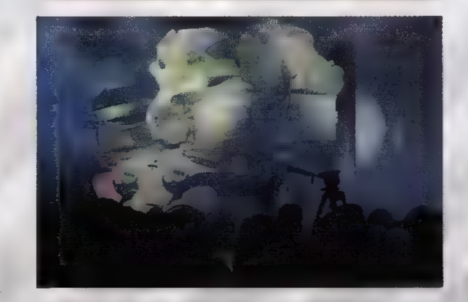
Justo cuando se comenzaban a escuchar voces que decían que el duelo de robots no era más que una moda pasajera, un chico nuevo llegó al barrio. En diciembre de 2017, apenas tres meses después del choque entre el Eagle Prime y el KURATAS, la compañía china, Future Wise, la misma que busca crear un androide con las características del superhéroe Iron Man, se puso en contacto con los chicos de MegaBots para presumirles su más reciente invención.

El *China's XX21* es una maravilla tecnológica, armada con el *software* más avanzado, cámaras de 360 grados que no dejan un solo punto ciego, cañones guiados por láser y cuatro poderosas patas que lo convierten en una masa inamovible. De ser real, el XX21 sería, con seguridad, el robot más poderoso del mundo. Claro, decimos "de ser real" porque en el video de presentación sólo se puede ver un modelo en CGI (muy bien hecho, eso sí) que muestra todas las características del XX21, lo cual nos hace pensar que el robot aún está en una fase de desarrollo.

De cualquier manera, el robot chino nos ha puesto a soñar una vez más en una nueva demostración en el campo de batalla. Y aunque aún no existe una fecha para un nuevo enfrentamiento, todos los que amamos los robots gigantes ya nos estamos frotando las manos para presenciar otra vez el milagro de la tecnología aplicado a la destrucción.

**Actualización:** desafortunadamente por las reglas de sólo un contendiente por país, durante la pasada contienda de robots gigantes, otro retador nipón se quedó fuera de la jugada, nos referimos a *Super Guzzilla*, construido por la empresa *Taguchi Industrial*, este ingenio de cuatro ruedas y una poderosa trituradora industrial, tiene una nueva oportunidad para competir, sin duda de lograrlo, será una batalla bastante épica.





# MAZINGER Z INFINITY

## EL RENACER DE LA LEYENDA

Por Mina Meow

EN ESTE MES DE MARZO, VIVIREMOS EN CARNE PROPIA EL REGRESO DE UNA LEYENDA. *MAZINGER Z INFINITY* LLEGARÁ A LAS SALAS DE CINE DE NUESTRO PAÍS, PARA CELEBRAR EL 45 ANIVERSARIO DE LA OBRA MAESTRA DEL GRAN **GO NAGAI**.













### DE VUELTA A LA BATALLA

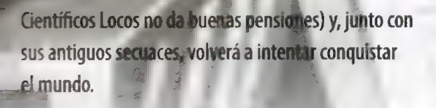
Los días en los que Koji Kabuto debía pilotar el impresionante Mazinger Z a diario han terminado. Ahora que su faceta como héroe ha quedado atrás, Koji finalmente puede dedicarse a su verdadera pasión: la ciencia, pues, para él, ésa es la mejor manera de honrar la memoria de su fallecido abuelo.

Diez largos años han pasado desde el enfrentamiento final con el diabólico Dr. Hell. Finalmente, todo parece estar en calma en el Instituto de Investigaciones Fotónicas, donde Koji y sus colegas por fin pueden dedicarse a buscar el bien de la humanidad en vez de estar combatiendo. Sin embargo, la paz está por romperse.

El descubrimiento de una milenaria forma de vida en el corazón del Monte Fuji, lejos de ser un gran paso para la humanidad, significa una nueva oportunidad para que el mal pueda triunfar. Tras una década en el retiro, el Dr. Hell está listo para volver a su senda de fechorías (probablemente porque el Sindicato de







Científicos Locos no da buenas pensiones) y, junto con sus antiguos secuaces, volverá a intentar conquistar el mundo.

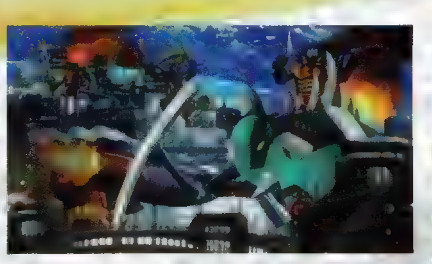
Pero, como siempre, Koji, Sayaka, Shiro y todos los científicos del Instituto están preparados para plantarle cara a la nueva amenaza. Sin un solo rastro de óxido, el robot gigante original volverá a la senda del combate para, una vez más, poner a salvo a la humanidad.

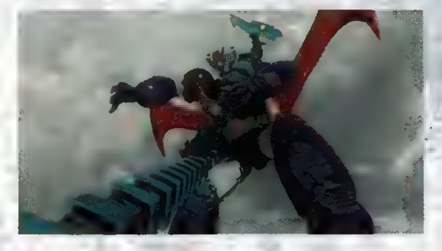
## UNA CARTA DE AMOR A LA NOSTALGIA

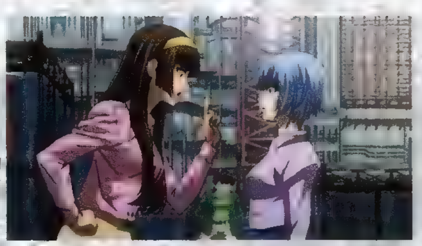
*Mazinger Z Infinity* se saca un 10 por respetar la creación original del maestro **Go Nagai.** Los diseños de **Hiroya Iijima** han actualizado la apariencia de los personajes sin dejar de seguir los trazos del anime original. Mientras tanto, la decisión de *Toei Animation* de realizar una secuela directa en vez de un *reboot* es valiosísima, ya que, de esa manera, los fans podrán disfrutar de una nueva aventura sin sacrificar sus preciados recuerdos.

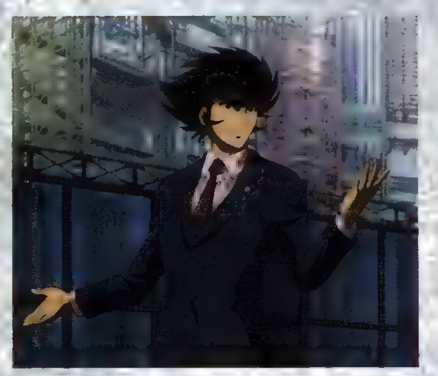














## RECOMENDACION

Si eres súper fan de la fantasía, las batallas intensas y las novelas ligeras, esta recomendación te interesa. *Grancrest Senki*, el anime basado en las novelas de **Ryo Mizuno**, finalmente llegó a la pantalla chica gracias a *A-1 Pictures*.

¡Sigue las aventuras de Theo y Siluca en su intento por librar a la Tierra de los demonios del Caos! ¡No la dejes pasar!

# CITRUS

Por Zorro de Seda

**LOS ESTRENOS DE LA PRIMERA ETAPA DEL AÑO HAN TRAÍDO OPINIONES ENCONTRADAS. ALGUNOS NO HAN SIDO LO ESPERADO, PERO OTROS HAN, INCLUSO, REBASADO EXPECTATIVAS. HOY LES HABLAREMOS DE UNO DE LOS ANIMES MÁS COMENTADOS.**



## LA ESPERA TERMINÓ

Citrus ha sido uno de los animes más esperados de esta temporada. Desde su anuncio el año pasado, los [illegible] lo esperaban con ansias. Una vez que se estrenó, llegó a ser tendencia en [illegible]. La [illegible] le dio a Citrus un empujón para sobresalir.

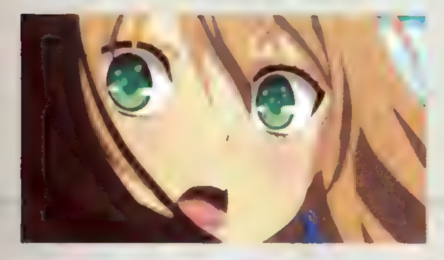
Citrus nos cuenta la extraña (y muy interesante) historia de Yuzu y Mei. Yuzu, una adolescente [illegible] con las compras y los chicos, se muda a una nueva ciudad, pues su madre se ha casado. Ella está decidida a encajar en su nuevo entorno.






La escuela a la que llega resulta tener una disciplina que raya en lo exagerado, y su primer día se llena de problemas: su estilo inflige todas y cada una de las reglas, lo que ocasiona que tenga un desafortunado encontronazo con la presidente del consejo estudiantil (y encargada de que se cumplan las normas) Mei. Al final del día, Yuzu llega a casa y su madre le presenta a su nueva hermanastra, que resulta ser nada más y menos que Mei. Ambas desarrollarán una relación muy profunda, íntima y (sobre todo) complicada.

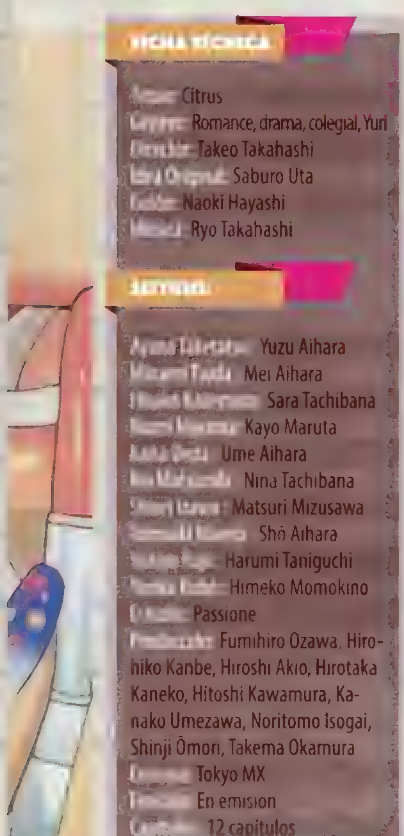


## BIEN, HASTA AHORA

[illegible], el estudio encargado de la adaptación, es relativamente nuevo, pero se ha defendido bastante bien: la animación en general es buena, con esta fusión entre lo digital y lo tradicional (muy a lo **Makoto Shinkai**). El diseño de personajes se apega mucho al manga (quizá el de Mei sea el único que no convence). El trabajo de adaptación parece ser bueno y fiel (en la medida de lo posible) al manga.

Es un anime realmente atractivo, la historia, a pesar de ser de colegialas, tiene personajes complicados y situaciones complejas. Citrus es de los pocos animes cien por ciento *GL*. En una industria dominada por el [illegible], un título de este género tiene la responsabilidad de cumplir con las expectativas de muchos fanáticos y hasta el momento, lo está haciendo bien.



**FICHA TÉCNICA**

Anime: Citrus
Género: Romance, drama, colegial, Yuri
Dirección: Takeo Takahashi
Obra Original: Saburo Uta
Guión: Naoki Hayashi
Música: Ryo Takahashi

**SEIYUUS**

Yuzu Aihara
Mei Aihara
Sara Tachibana
Kayo Maruta
Ume Aihara
Nina Tachibana
Matsuri Mizusawa
Shō Aihara
Harumi Taniguchi
Himeko Momokino
Estudio: Passione
Producción: Fumihiro Ozawa, Hirohiko Kanbe, Hiroshi Akio, Hirotaka Kaneko, Hitoshi Kawamura, Kanako Umezawa, Noritomo Isogai, Shinji Ōmori, Takema Okamura
Cadena: Tokyo MX
Emisión: En emision
Capítulos: 12 capitulos



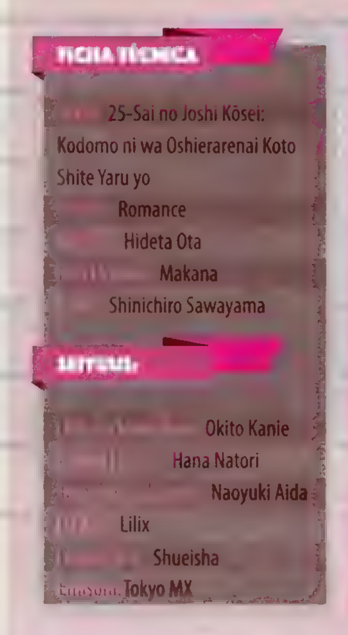


## RECOMENDACIÓN

También tenemos un par de recomendaciones que seguro disfrutarán.

## 25-sai no Joshi Kouse

Es la historia de Hana Natori, una mujer de 25 años de edad quien se ve forzada a ir a asistir a la secundaria para cubrir a su prima, que por alguna extraña razón no puede ir. Ahí se encontrará con Okito Kanie, un antiguo compañero de clases. Él ahora es su profesor. Ambos tendrán una historia muy candente.



**FICHA TÉCNICA**

25-Sai no Joshi Kōsei: Kodomo ni wa Oshierarenai Koto Shite Yaru yo
Romance
Hideta Ota
Makana
Shinichiro Sawayama

**SEIYUUS**

Okito Kanie
Hana Natori
Naoyuki Aida
Lilix
Shueisha
Emisora: Tokyo MX




## Yuru Camp

Relata la historia de Nadeshiko, una chica [illegible] llegada de Shizuoka. Un día, ella decide que irá a [illegible] Monte Fuji, el cual conoce porque sale en los billetes de 1000 yenes. Se embarca en un viaje en bicicleta hacia Motosu. Cuando llega, se da cuenta que está muy nublado, y no podrá ver el monte. Está decepcionada y exhausta, así que se queda dormida. Cuando despierta es de noche, no conoce [illegible]

En un golpe de suerte, encuentra a Rin, otra chica que había salido a acampar. Desde ese momento, [illegible]

**FICHA TÉCNICA**

Comedia
Yoshiaki Kyougoku
Afro
Jin Tanaka
Akiyuki Tateyama

**SEIYUUS**

Aoi Inuyama Nao
Rin Shima
Ena Saitō
Chiaki Ōgaki
Nadeshiko Kagamihara
Sakura Kagamihara
Narrador
C-Station
Hideo Momoda, Hiroyuki Kobayashi, Kaori Kimura, Kaori Wada, Satoru Shimosato, Shota Watase, Sōji Miyagi, Takema Okamura, Takumi Sugi, Yuichi Tada
Sun TV
Emisión: En Emisión





# DAGASHI KASHI 2

## EL REGRESO DE UNA DULCE HISTORIA

Por Nozomu Rodríguez

YA HAN PASADO DOS AÑOS DESDE LA ÚLTIMA VEZ QUE TUVIMOS NOTICIAS DE *DAGASHI KASHI*, LA ADAPTACIÓN ANIMADA DEL EXITOSO MANGA DE **KOTOYAMA**. ES POR ESO QUE TODOS LOS ADICTOS AL AZÚCAR Y AL BUEN ANIME PUEDEN SENTIRSE TRANQUILOS Y EMOCIONADOS POR EL REGRESO DE ESTA GENIAL SERIE A LA PANTALLA CHICA.

El estreno de *Dagashi Kashi 2* se dio el 9 de enero pasado, a través de las pantallas de TBS. Esta nueva temporada nos traerá 12 nuevos episodios donde podremos descubrir nuevos personajes, nuevos enredos y, sobre todo, ¡nuevos dulces!

**LA MISMA HISTORIA, EL DOBLE DE AZÚCAR**

La historia detrás del universo de *Dagashi Kashi* es muy simple (en el buen sentido de la palabra). En un pueblito del sur del Honshuu se encuentra una pequeña dulcería llamada Shikada Dagashi. Su dueño, el señor You Shikada, ha sido seleccionado por la compañía dulcera más grande de Japón para unirse a sus filas.

Desde Tokio ha llegado Hotaru Shidare, la heredera de dicha compañía, con el único objetivo de reclutar al señor Shikada. Sin embargo, para que eso sea posible, Kokonotsu, el hijo adolescente del dueño de la dulcería, debe aceptar el reto de administrar el negocio, lo cual va en contra de su sueño de convertirse en un artista del manga.











Hotaru ha decidido quedarse en el pueblo hasta que pueda convencer a Kokonotsu de continuar con el negocio de su padre. En medio de enredos amorosos, chistes medio bobos, datos inventados sobre el origen de los dulces japoneses más famosos, y un ligero toque de *fan-service*, la primera temporada nos dejó antojados de más aventuras azucaradas.

La segunda temporada de *Dagashi Kashi* arranca tres meses después de la última vez que vimos a Hotaru. Un verano que parecía interminable ha llegado a su fin, y un ligero frío se siente en el pueblo. Kokonotsu sigue firme en su deseo de convertirse en *mangaka*, Saya (su mejor amiga desde la primaria y admiradora secreta) sigue enamorada de él, el señor Shikada continúa presionando a su hijo para que se haga cargo del negocio mientras él haraganea por la ciudad, y Tou (el hermano de Saya) sigue siendo el típico pervertido sin suerte.

Hotaru, por su parte, sigue siendo el alma de la serie. ¡Caray!, si existiera el Premio Nobel de ocurrencias sin sentido o el de historia alternativa del dulce japonés, ella ya habría ganado como 20 veces cada uno. En esta segunda entrega, esta chica de cabello morado y de ojos en espiral está lista para darnos un nuevo curso intensivo de dulceología.

Al elenco que ya conocíamos se unen dos nuevos personajes: Hajime Owari, una despeinada chica veinteañera que, por circunstancias extrañas, termina trabajando en la dulcería de los Shikada; y Yutaka Beni, el elegante dueño de una tienda de conveniencia que ha venido a hacerle la competencia al negocio familiar.

**CAMBIOS BUENOS Y NO TAN BUENOS**

*Dagashi Kashi 2* ha llegado con algunos cambios con respecto a su antecesora. El primero y más notorio es el cambio en el formato de los episodios, cuya duración se ha recortado a la mitad. Es decir, en vez de durar 25 minutos, ahora sólo duran 12. Esto no está del todo mal, pues, a pesar de que los capítulos de la primera



temporada eran geniales, de vez en cuando se les notaba el relleno.

Por otra parte, el diseño de personaje pasó de las manos de Kanetoshi Kamimoto a los de Nana Miura, quien, en su intento por imitar el estilo del manga, ha cambiado radicalmente la apariencia de todos los personajes, con un resultado que luce raro, por decir lo menos.

Fuera de esto, *Dagashi Kashi 2* cumple con todo lo que prometió desde su anuncio. Se trata de uno de los animes más chistosos y bonitos que verás en esta temporada. Sin embargo, nuestra advertencia sigue en pie, consúmela con moderación, o terminarás en el consultorio del dentista.

**FICHA TÉCNICA**

Género: Vida diaria, comedia
Idea original: Kotoyama
Director: Shigehito Takayanagi
Diseño de personajes: Nana Miura
Guión: Michiko Yokote
Estudio: Feel
Episodios: 12

**SEIYUUS**

Hotaru: Ayana Taketatsu
Kokonotsu: Atsushi Abe
Tou: Tatsuhisa Suzuki
Saya: Manami Numakura



## RECOMENDACIÓN

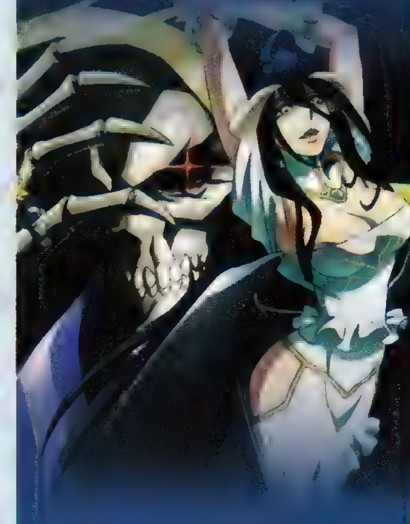
¡Amor prohibido murmuran por las calles!, no ya en serio, *Koi wa Ameagari no You ni*, en emisión desde el 12 de enero pasado, ha llegado para arrancar suspiros a todo el mundo. No te puedes perder esta romántica historia, donde una atleta lesionada y un escritor fallido buscan el amor con un restaurante como telón de fondo.





Amigable vecindario: el 9 de enero pasado por fin llegó la segunda temporada de *Overlord*. Conéctate nuevamente a Yggdrasil para reencontrarte con Ains y descubrir todos los misterios que guardan los 12 nuevos episodios de esta enorme aventura.






CONEXIÓN
MANGA
023
DRAGON.BALL.Z. © Akira Toriyama/
Toei Animation




## AMI COMIC
MONTERREY, NUEVO LEÓN
Marisol Mier Herrera
ami@amicomistore.com
Tel. 01 (818) 340-7929

## TSUNANIME
TEHUACAN, PUEBLA
Lizeth Avendaño
biss_pandora@hotmail.com
Tel. 01 (238) 382-3833

## LIBRERIA TALAMAS
NUEVO LAREDO, TAMAULIPAS
Hugo Talamas
magic_ventas@hotmail.com
Tel. 045 (867) 100-0769

## CRASH COMIC'S
GUADALAJARA, JALISCO
Gabriela Morales
crashcomic@yahoo.com.mx
Tel. 01 (333) 637-7584

## ALDAY COMICS
CANCÚN, QUINTANA ROO
Ricardo Alday
aldaycomics@yahoo.com.mx
Tel. 045 (998) 134-0445

## KING COMMIC
PUERTO VALLARTA, JALISCO
Eduardo Sánchez
kingcommic@gmail.com
Tel. 01 (322) 224-6917

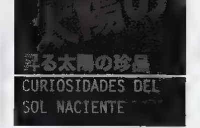
## YUKIS CANDY SHOP
CD JUÁREZ, CHIHUAHUA
Filomena Chávez
filoshao@hotmail.com
Tel. 01 (656) 612-7074

## TOKORO SHOP
IRAPUATO, GUANAJUATO
José Ruiz Ramírez
animeymangagro@hotmail.com
Tel. 01 (462) 626-2612

## MAGIC VENTAS
VERACRUZ, VERACRUZ
Claudia Alvarado
magic_ventas@hotmail.com
Tel. 045 (229) 928-2358


CONEXION
MANGA
10/6
Kuroshitsuji © Yana Toboso/A 1 Pictures/Square Enix








# OJOS BIEN ABIERTOS
## MITOS Y VERDADES

Por Angel Princess



"OJOS RASGADOS", "OJOS ACHINADOS", "OJOS DE RENDIJA" SON TÉRMINOS –BASTANTE DESPECTIVOS, POR CIERTO- QUE SE USAN EN OCCIDENTE PARA REFERIRSE A LOS OJOS DE LOS JAPONESES Y DEMÁS HABITANTES DE PAÍSES ASIÁTICOS

Sin embargo, estos términos son completamente erróneos, y basados en una percepción equivocada y hasta ignorante de cómo son realmente los ojos asiáticos, tal como veremos a continuación.

### TEORIA ESTUPIDA

Para empezar, el término "ojo rasgado" es completamente incongruente, tomando en cuenta que son los párpados, y no los ojos, los que definen la forma tan característica de esta parte de los rostros asiáticos... Ok, ok, tal vez esté de más esta afirmación, pero siempre hay alguien distraído en este mundo, si no pregúntenle a Goji.

De hecho una de las primeras teorías –ridícula por cierto- que trataba de explicar el porqué de la forma de los ojos asiáticos, se centraba precisamente en la forma ósea del hueco craneal en donde se encuentra el globo ocular, pues se creía que esta parte del cráneo tenia forma de una almendra en los orientales, lo cual terminaba dándoles una forma casi romboidal a sus globos oculares.

Por supuesto, estudios serios echaron por tierra esta teoría, al demostrar de forma científica que la estructura ósea del cráneo de orientales y occidentales (incluyendo el "hueco ocular") es exactamente igual.

















## EL HOMBRE DE PEKIN

Increíblemente, aún entre los mismos asiáticos existen personas que insisten en que la estructura ósea del cráneo ha sido determinante para definir la forma de los rasgos oculares de los orientales, más que nada debido a que en 1921 se descubrirían, en el suroeste de Pekín, los restos fósiles del **Homo Erectus Pekinensis**, el cual, según teorías de científicos e investigadores chinos, emigró de África a Asia, sobreviviendo a la Gran Glaciación, y dando origen a la raza mongoloide, la cual a su vez daría origen a la mayoría de las razas asiáticas y su característica forma del párpado, a la cual de hecho por eso se le conoce como **brida mongólica**.

Sin embargo la mayor parte de la comunidad antropológica mundial rechaza esta teoría, y sostienen que fue **Homo Erectus Africanus**, -y no el Pekinensis- el que emigró de África a Asia y daría origen, en general, a la actual raza humana, es decir el **Homo Sapiens**.

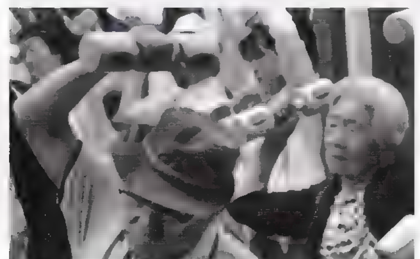
## ADAPTACION: LA TEORIA MÁS RAZONABLE

Como ya comenté, el termino correcto para los que muchos llaman erróneamente "ojos rasgados" es brida mongólica, y se refiere al pliegue extra o repliegue (también conocido como epicanto) que tienen los párpados superiores en los ojos asiáticos. Dicho repliegue cubre la esquina interna y el lagrimal del ojo, extendiéndose hacia abajo y uniéndose a la piel del rostro, lo cual provoca que el párpado cubra un poco más el globo ocular.

Según teorías de antropólogos norteamericanos de la década de 1950, cuando los primeros homo erectus











llegaron a Asia, hace unos 18 millones de años, durante la primera Gran Glaciación, se encontrarían con climas extremos de bajas temperaturas, vientos fuertes e incluso grandes destellos en la nieve por parte del sol, eso sin contar con una gran radiación de rayos UV, lo cual provocó la formación de un pliegue extra en los ojos de los antiguos habitantes de Asia como forma de protección del cruel medio ambiente.

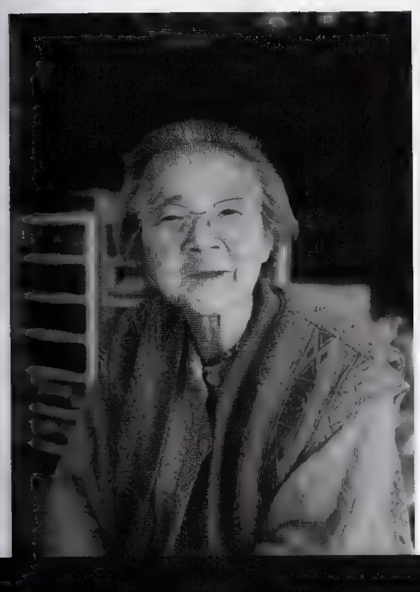
Esta teoría incluso se ve respaldada por el hecho de que no solo en Asia existen razas con el pliegue epicántico en el párpado, sino también en otras partes del mundo con climas rudos, tales como América del Norte (Esquimales), África (Bosquimanos) y Botswana (Hotentotes).

## UNOS OJOS GRANDES POR FAVOR

Volviendo a Japón, a finales de la década de los 40´s, **Osamu Tezuka** (el Padre del Manga), decidió que sus personajes tuvieran ojos grandes para que estos expresaran un mayor rango de emociones, una gran idea que ayudaría a la popularidad del manga y el









anime en todo el mundo, pero que a la vez crearía la idea errónea de que la razón por la que los personajes de anime tienen los ojos grandes es porque los nipones están "traumados" con sus "ojos sesgados".

Sin embargo, por irónico que parezca, en los últimos años han sido las mismas mujeres japonesas las que le han dado "armas" a los que piensan que los japoneses tienen un trauma con la forma de sus ojos, esto debido a la moda, entre las chicas niponas, de tratar de "occidentalizar" sus ojos por diversos medios.

Los nipones ven tan diferentes a los ojos occidentales que incluso se refieren a su propio tipo de ojo como *hitoe* (usando el kanji "uno"), mientras que al ojo occidental lo llaman *futae*, usando el kanji "dos", por el supuesto "doble pliegue" que tenemos los occidentales en el párpado.

Y es que para los japoneses un ojo grande es sinónimo de *kawaii* (hermoso=tierno), por lo que muchas chicas niponas han recurrido a diversos trucos para "agrandar" sus globos oculares, "occidentalizándolos". Entre estos trucos se encuentra un pegamento cosmético especial, que se coloca en el párpado superior, y que al empujarlo con un palillo crea un pliegue que hace que el ojo se vea más grande.

Otros trucos para tener ojos casi como de anime incluyen el poner un delineador blanco alrededor del párpado, lo cual da el efecto de más "pequeño" y un ojo más grande. E incluso algunas chicas usan lentillas especiales que dan el efecto de agrandar el iris del ojo, haciéndolo ver "enorme".

Incluso algunas chicas niponas llegan al extremo de someterse a cirugías plásticas como la blefaroplastia y la epicantoplastia, para crear "pliegues occidentales" en los párpados, y así "agrandar" los ojos.

Lo más irónico de todo este asunto es que, mientras a muchos (y muchas) occidentales los ojos de las y los chicos orientales (japoneses, chinos y surcoreanos) nos parecen súper cute y tiernos, parece estar incrementándose el numero de chicos y chicas orientales que están dispuestos a hacer lo que sea por tener "ojos occidentales". Supongo que es cierto lo que dicen sobre que siempre deseamos lo que no tenemos.




CONEXION MANGA
SHINICHI SAKAMOTO/

# GOSHINBOKU

## LOS ÁRBOLES SAGRADOS DE JAPÓN

Por Lobo



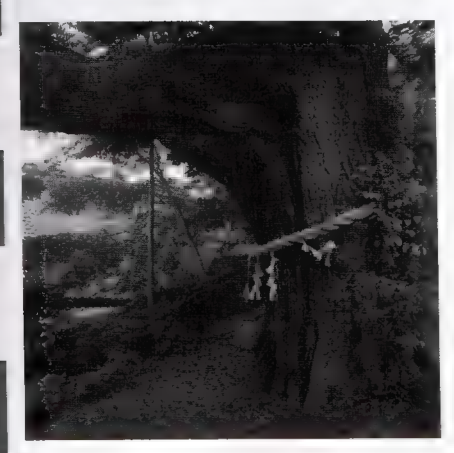
**LA VENERACIÓN DE LOS JAPONESES HACIA LOS *GOSHINBOKU* O *ÁRBOLES SAGRADOS* NACE CON LA RELIGIÓN *SHINTO*, LA CUAL RINDE RESPETO A LA NATURALEZA, PUES, SEGÚN SUS CREENCIAS, EXISTEN DIVERSOS DIOSES OCULTOS EN EL AGUA, LAS MONTAÑAS Y, POR SUPUESTO, LOS ÁRBOLES.**



### EL ÁRBOL Y LA BESTIA SAGRADA

Incluso existen diversas leyendas alrededor del Goshinboku, siendo la más conocida la de un chico-bestia, hijo de Inu Taisho (El Perro Sagrado del Oeste) y una mujer humana, el cual a su vez viviría un gran romance con una joven y hermosa mujer, quien, al descubrir la verdadera naturaleza "bestial" de su enamorado, le encajaría una estaca en el corazón, dejándolo clavado en un gran árbol sagrado.

Esta leyenda sobre el joven-bestia y el Goshinboku seria la base del popular manga *Inuyasha*, lo cual demuestra el gran arraigo que estos árboles sagrados tienen en la cultura popular de Japón hasta hoy en día.







## ENTRE ARBOLES Y TEMPLOS

En el antiguo Edo, cuando se creaba un templo en honor de una deidad, se escogía algún árbol de la zona para ser el Goshinboku del templo.

Tal es el caso del legendario templo *Kitaguchi Hongu Fuji Sengen Jinja*, localizado en Nagoya y con más de 1,200 años de antigüedad, y dedicado a la deidad Konohana-sakuya-hime. Cuatro enormes arboles (de aproximadamente 23 metros de alto) fueron escogidos como los Goshinboku de este templo, y los tres arboles sagrados que actualmente han sobrevivido, -con más de 1000 años-, son considerados monumentos nacionales.

Incluso desde la antigüedad, para saber que un árbol era considerado como Goshinboku (es decir, que tenía un Dios en su interior) se le rodeaba de una *shimenawa*, una gran cuerda blanca con talismanes, la cual se usaba para delimitar lugares y objetos sagrados, y se creía que el cortar esta cuerda o talar el Goshinboku traería la mala suerte.



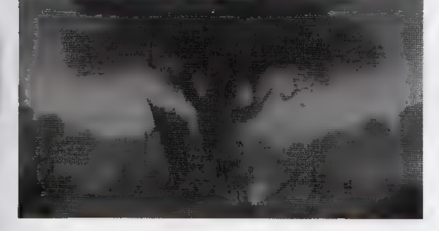














## UN ASESINO DE ÁRBOLES SAGRADOS

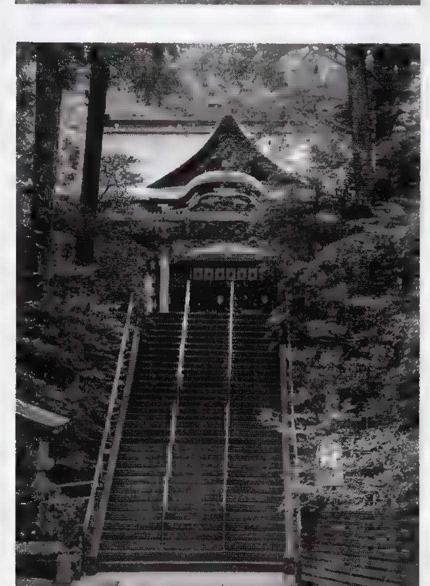
Aun así, a pesar de que en Japón existe una cultura de protección hacia los Goshinboku, existen idiotas que creen que es "rebeldemente divertido" atentar contra lo sagrado.

Así pues, desde septiembre del 2013, se registraron aproximadamente 14 casos, en 5 diferentes prefecturas de Japón, en donde se envenenó con herbicida a diversos Goshinboku para matarlos desde su raíz, siendo el primer atentado registrado en el Templo *So-Kawachi Daimei*, lo cual provocaría la tala de un ciprés sagrado de más de 500 años, sin que aun se sepa quién o quiénes son los llamados "asesinos seriales de Goshinboku".

## RESPETO A LO SAGRADO

A pesar de este tipo de comportamiento estúpidamente destructivo de algunos individuos, el resto de los nipones aun veneran y respetan a los Goshinboku, tanto así que, aunque la mancha urbana a provocado la tala de bosques enteros, cuando se encuentra un árbol sagrado este no solo no es talado, sino que incluso se modifica la forma en que se construirán los edificios a su alrededor, para respetar la vida de estos árboles sagrados, patrimonio de la cultura japonesa.





# KOFUN

## LAS COLOSALES TUMBAS DE JAPÓN

Por Arthur Wolf

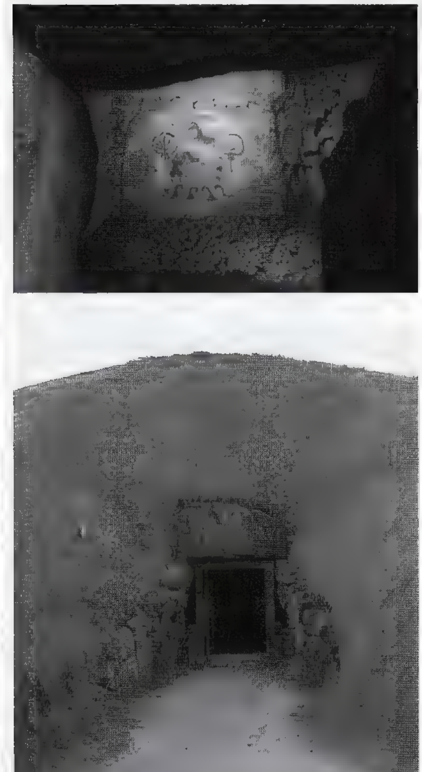
**SIN DUDA LA GRAN PIRÁMIDE DE EGIPTO EL MÁS CONOCIDO DE ESTOS MONUMENTOS MORTUORIOS DEDICADOS A UN REY O GOBERNANTE, PERO, POR INCREÍBLE QUE PAREZCA, NO ES LA TUMBA CEREMONIAL MÁS GRANDE DEL MUNDO, PUES ESTE TÍTULO SE LO LLEVA EL DAISENRYO KOFUN, LA TUMBA MÁS GRANDE DE JAPÓN.**



### LA ERA DE LAS GRANDES TUMBAS

En el Periodo Yayoi (300 a.C. a 250 d.C), el antiguo país nipón se encontraba dividido en varias pequeñas tribus que luchaban por tener el dominio de la mayor parte de territorio, pero gracias a la intervención de la Reina Chaman **Himiko** las tribus se unirían, bajo la guía de un solo gobierno –la Corte **Yamato**-, en un reino que se extendería desde Kyushu a Kanto.

Es en esta época surgen las llamadas tumbas Kofun, en donde era enterrados tanto emperadores como otras figuras importante de la nobleza, dichos mausoleos se volvieron tan importantes que incluso darían nombre a esta era, en el llamado Periodo Kofun, que abarcó desde el año 250 al 538 d.C.



Las primeras tumbas -o túmulos megalíticos- Kofun, eran de forma circular (Enpun), para años después tomar una forma rectangular (Zenpo Koho) o cuadrada ((Hofun), estas primeras tumbas solo alcanzaban unos 60 metros de diámetro, pero después se decidió que entre más importante la persona fallecida, más grande debía ser su tumba, por lo que surgirían las colosales tumbas Zenpo Koen, algunas de 400 metros de longitud y de forma circular en el centro (donde estaba enterrado el cuerpo del fallecido) unido a una plataforma de forma rectangular, en donde se encontraba el *tsukuridashi*, un espacio para las ceremonias fúnebres.

La forma de las tumbas *Zenpo Koen* es similar a la de las cerraduras actuales, y una de las primeras de las que se tienen registro es la llamada *Hashihaka Kofun*, construida en el siglo 3, en la zona Makimuku, al sureste de Nara, de unos 280 metros de longitud y en donde se dice que está enterrada la mismísima Reina Himiko.



Algunas tumbas eran tan importantes que incluso se llegaban a crear pueblos al alrededor de ellas.

## EL FINAL DE UNA ERA

Con el inicio del Periodo Asuka (538 a 645 d.C.), que traería la introducción del budismo, además de cambios políticos y culturales, llegaba a su fin el Periodo Kofun y sus grandes túmulos funerarios, pues con el tiempo las tumbas se hicieron más pequeñas y menos impresionantes.

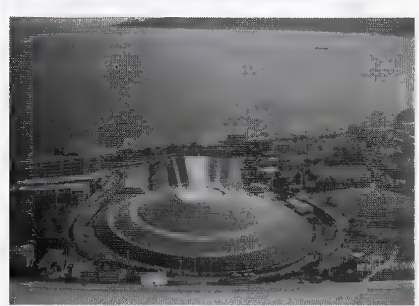
Aun así, antes de que acabara la Era Kofun, esta dejaría como su mayor legado una de las más impresionantes tumbas de todos los tiempos, el *Daisenryo Kofun* (o *Daisen Kofun*), considerada como la tumba más grande del mundo.

## LA CERRADURA AL MÁS ALLA

El Daisen Kofun se encuentra en la Ciudad de Sakai, en la Prefectura de Osaka, y según registros de la Agencia de la Casa Imperial, es el lugar de reposo final del Emperador **Nintoku Tenno** (Emperador 16 de Japón que gobernó de 313 al 399 d. C).

















El Daisen Kofun fue construido en el siglo V, y sus dimensiones son 486 metros de largo, 305 metros de ancho y 33 metros de alto, el diámetro de su base en cinco veces mayor que el de la Gran Pirámide de Egipto, aunque eso sí, el Daisen Kofun no es más grande en altura que el monumento egipcio. Se calcula que fueron 16 años los que se emplearon la creación de esta tumba, en los que se emplearon 6.8 millones de horas de trabajo, con 2.000 hombres trabajando diariamente. Desde el cielo Daisen Kofun parece un islote en medio de la ciudad de Sakai.

A pesar de sus grandes dimensiones, el Daisen Kofun básicamente era como los demás Kofun de la época, pues tenía un ataúd de madera o piedra que era colocado en la cámara mortuoria –que podía ser un pozo o una cueva-, conectado al exterior por un pasaje. Una vez enterrado el cuerpo se colocaba sobre la tumba los cúmulos de tierra que daban su forma característica a los diversos Kofun.

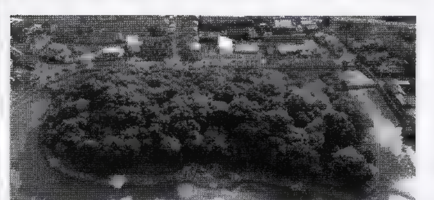




La cámara era decorada con pinturas y figuras de cerámica, llamadas Haniwa, que representaban personas y animales, y que eran colocadas alrededor del sepulcro. Esta tumba además contaba con un gran pozo que separaba la tumba-isleta principal del resto del monumento mortuorio. Dicho pozo sería dragado para su restauración en la Era Meiji.

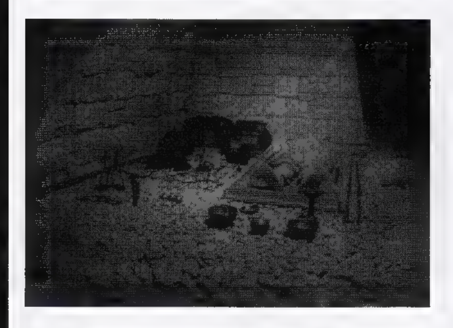
Varias investigaciones arqueológicas han confirmado la existencia de 16 tumbas mas "pequeñas" alrededor del Daisen Kofun, que contienen los restos de otros miembros de la familia real, entre ellos las tumbas del hijo del Emperador Nintoku e incluso el segundo túmulo más grande de Daisen Kofun fue creado en honor al Emperador **Ojin**, padre del Emperador **Nintoku**.

A pesar de los siglos que tiene esta tumba, no deja de sorprender a los investigadores, como lo prueba el descubrimiento, en 1872, de varios tesoros, como armaduras y espadas, en la parte sur de la Cámara Funeraria.



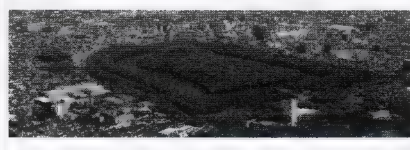
## UN SITIO RESTRINGIDO PERO MUY VISITADO

Tanto Daisen Kofun como el resto de los 161.560 Kofuns que se encuentran en todo Japón están protegidos por la Ley contra Excavaciones Arqueológicas, lo cual explica porque Daisen Kofun, al ser considerado un lugar sagrado-histórico está restringido a las visitas turísticas.



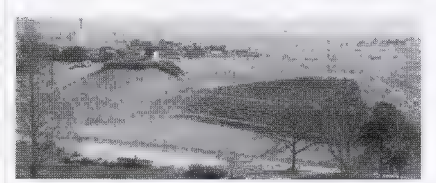
Aun así los visitantes pueden disfrutar de este monumento histórico gracias a una plataforma, que rodea la tumba, la cual se encuentra a 500 metros de la Estación Mozu, de la Línea Hanwa. Dicha plataforma mide unos 2.8 kilómetros y el recorrido alrededor de toda la colosal tumba lleva al visitante aproximadamente una hora, lo cual vale la pena para disfrutar la vista de tan impresionante monumento mortuorio.





Por último, el Daisen Kofun pertenece a un gran complejo de Tumbas Kofun que se encuentran alrededor de la ciudad de Sakai, y que son conocidas como Tumbas Mozu, las cuales en el 2010 fueron propuestas por el gobierno nipón para ser preservadas por la **UNESCO** como Patrimonio de la Humanidad, título que ciertamente se merecen, tomando en cuenta la grandeza y espectacularidad de estas colosales tumbas japonesas.






CONEXIÓN
MANGA
BOYS © KAMI ZAWA ARTWORKS OF
PRETTY BOYS/EBIMO

# TETSUJIN-28 GO Y MAZINGER Z

## LOS PADRES DEL GENERO MECHA

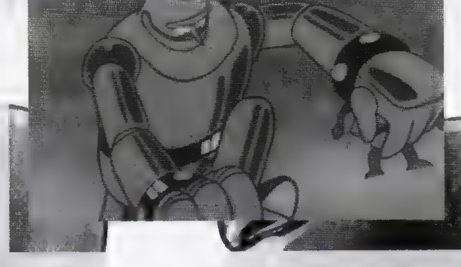
Por Goji

**EL ESTRENO ESTE 2018 DE LA NUEVA PELÍCULA DE *MAZINGER Z*, CON MOTIVO DE SU 47 ANIVERSARIO, DEMUESTRA QUE EL GÉNERO *MECHA*, DE ROBOTS GIGANTES CONTROLADOS POR UNO O VARIOS PILOTOS, SIGUE SIENDO UNO DE LOS MÁS POPULARES EN ANIME, Y AUNQUE FUE GO NAGAI Y SU *MAZINGER Z* QUIEN POPULARIZARÍA A ÉSTE, LO CIERTO ES QUE FUE OTRO ROBOT GIGANTE, EL QUE DARÍA ORIGEN AL GÉNERO MECHA, SU NOMBRE... *¡TETSUJIN 28!***

### UN SUPER HEROE ROBÓTICO

Y es que si nos ponemos estrictos, el verdadero nacimiento del genero mecha fue en 1956, año en que el visionario mangaka **Mitsuteru Yokoyama** crea para la Shonen Magazine el manga *Tetsujin 28-Go*, en donde narraba las aventuras del pequeño Shotaro Kaneda, el cual manejaba, a control remoto, al gigantesco robot Tetsujin 28 (también conocido como Iron Man 28 y Gigantor), creado por su padre, el Dr. Kaneda, no sólo para combatir robots gigantes, sino también mafiosos y extraterrestres, en aventuras del tipo "superhéroe".

Aunque Tetsujin 28 sólo contaba con su fuerza bruta para combatir el mal, pues no poseía ningún tipo de arma, este se volvió tan popular que en 1963 tuvo su propio anime, el cual, junto con su manga, influenciaría a un creativo joven llamado **Go Nagai**



### NACIMIENTO DE UN ROBOT MILAGROSO

Nagai siempre se ha declarado como un gran fan de Tetsujin 28, el cual lo inspiraría a crear su propio robot gigante, quien no solo tendría gran fuerza sino también todo tipo de armas al estilo de *Astroboy*, otro de sus "robóticos" ídolos, creado por el mítico **Osamu Tezuka**.






Aun así, Nagai no deseaba crear una vil calca de Tetsujin 28 o Astroboy, y por fortuna una idea original de cómo mostrar a su propio robot le llegaría en medio de un atroz embotellamiento de transito, que le hizo pensar al mangaka que sería fabuloso que a su auto le salieran piernas mecánicas que lo ayudaran a salir del nefasto tráfico.

Esta idea terminaría de dar forma a su robot gigante, el cual no se movería de forma autónoma como Astroboy, ni seria controlado a distancia como Tetsujin 28, sino que este seria controlado desde la cabeza por un piloto, a modo de "cerebro", lo cual haría que hombre y robot se "fusionaran" como una sola entidad.

Así pues, el poderoso robot Mazinger Z debutaría, tanto en manga como en anime, en 1972, sentando las reglas definitivas de lo que sería el género mecha, y que se siguen usando hasta el día de hoy.

## ¿MECHA O ROBOT?

Los "puristas" de los mecha dicen que está mal empleado el término "robot" en este género, pues un robot se mueve de forma autónoma, mientras que Mazinger y demás mechas en realidad son vehículos con forma humanoide tripulados por un piloto.





Lo cierto es que esto poco le importa a muchos fans del género mecha, pues para ellos sólo se trata de robots gigantes en espectaculares peleas y punto, y en donde la imaginación no tiene límites.

Esto lo vemos en animes como *Macross*, con un crucero espacial convertido en robot colosal, o *Patlabor*, en donde la policía del "futuro" cuenta con "robots patrulla" gigantes para combatir el crimen o la *Visión de Escaflowne*, en donde se combinan la magia, los dragones y los robots-caballeros-gigantes, eso sin olvidar a *Neon Genesis Evangelion*, donde los "robots" ahora no son mecánicos, sino orgánicos, y que crean un vinculo casi espiritual con sus pilotos.

Todo esto se lo debemos a la imaginación de dos grandiosos mangakas, Yokoyama y Nagai, que no solo han inspirado a generaciones enteras de creativos nipones, sino de otras partes del mundo, como lo demuestra el talentoso director Guillermo del Toro y su ya clásico film Titanes del Pacifico.

Por todo lo anterior, sin duda Tetsujin 28 y Mazinger Z se han ganado su lugar como dos indiscutibles clásicos inolvidables del anime.





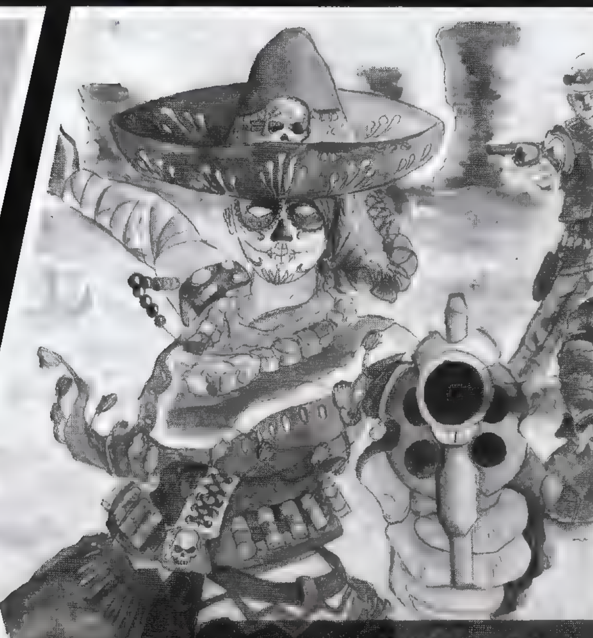


# EL FUTURO DEL NOVENO ARTE, SE ENCUENTRA EN DIBUJARTE SCHOOL



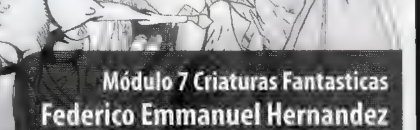



Módulo 3 Manos y Pies
Brandon Antonio Navarrete



Módulo 4 Movimiento
Bryan Rodriguez Macías

Módulo 7 Criaturas Fantasticas
Liev Nieto



Módulo 7 Criaturas Fantasticas
Federico Emmanuel Hernandez


CONEXIÓN
MANGA
SWORD
Conexión Manga



# COMERCIALIZANDO LA NOSTALGIA

## ¿CUÁNTO VALEN TUS RECUERDOS?

ES MOMENTO DE QUE NOS PONGAMOS SERIOS Y HABLEMOS DE UNA CUESTIÓN BASTANTE IMPORTANTE. EN LA ÉPOCA EN LA QUE VIVIMOS, TODOS LOS DÍAS Y A TODA HORA SE NOS HABLA DE LO IMPORTANTE QUE ES LA INNOVACIÓN. SIEMPRE ESCUCHAMOS QUE HAY QUE CREAR COSAS NUEVAS, QUE HAY QUE PENSAR AFUERA DE LA CAJA. SIN EMBARGO (Y AQUÍ ES DONDE ESTÁ EL PROBLEMA), TODO EL TIEMPO SE NOS BOMBARDEA CON NOTICIAS ACERCA DE *REBOOTS*, *REMAKES* O *REVIVALS* DE FRANQUICIAS QUE LLEGARON A SU FIN HACE YA BASTANTE TIEMPO.

En realidad, esto no tendría nada de malo, de no ser porque, a menudo, lo que se anunciaba como "el regreso triunfal" de tal o cual serie, termina por ser un producto defectuoso. Es decir que, muchas veces, los fans (o sea tú y yo) acaban quedándose con la impresión de que los productores de contenido han jugado con sus sentimientos y recuerdos, con tal de llenarse los bolsillos con dulces, dulces millones.

¿Qué opinas? ¿Será cierto que las compañías productoras están dispuestas a pasar por encima del nombre de clásicos del entretenimiento con tal de engordar al cochinito? ¡Vamos a descubrirlo!

### ¡INDIGNACIÓN!

Comencemos con los ejemplos que nos quedan más cerca. No es un secreto para nadie que la saga de *Dragon Ball* es una de las mejor recordadas, no sólo por la comunidad *friki*, sino por todo el mundo.

Por eso, cuando llegó *Dragon Ball Super*, era natural que todos los fans se levantaran de sus asientos para darle a esta serie un caluroso recibimiento. Y eso fue exactamente lo que ocurrió... al menos hasta que la audiencia comenzó a darse cuenta de que el show no era precisamente lo que recordaban.






A pesar de que no está ni cerca de ser una mala serie de anime, lo cierto es que, en comparación con sus predecesoras, *Dragon Ball Super* sí se queda bastante corta, en especial si se lo preguntas a los fans más fieles de la saga.

Otro buen ejemplo es *Digimon Adventure Tri*, una serie de películas lanzada en 2015, la cual prometía traer de vuelta toda la emoción de *Digimon Adventure* y que (en la opinión de varios) nos entregó, en su lugar, una telenovela animada con digimons peleando en el fondo de cada escena.

Claro que este fenómeno no es exclusivo del mundo del anime. Tan sólo en los últimos años hemos visto toda una oleada de revivals en el cine, como *Ghost in the Shell, Blade Runner 2049* (y su precuela estilo anime *Blade Runner 2022*) ,*Cazafantasmas*, o uno de los más recientes y controvertidos, *It* de 2017; algunos muy buenos, otros no tanto, pero todos acompañados de su buena dosis de indignación de parte del público. Todas estas series han puesto en evidencia que los fans están dispuestos a invertir para ver sus franquicias favoritas de nuevo en acción. Sin embargo, hay gestos de parte de las corporaciones que nos hacen pensar que les importa más el dinero que el contenido en sí mismo.

Un buen ejemplo de ello es *Final Fantasy VII Remake*, un videojuego súper esperado por los fans, que Square Enix ha tenido en el horno por casi 3 años, y que ha levantado expectativas por doquier.

Lo descarado del asunto es que la compañía japonesa ha hecho dos anuncios bastante polémicos. Por una parte, el juego se está desarrollando a través del motor *Unreal Engine 4*, el cual es una herramienta ampliamente distribuida entre programadores de juegos, y que suelen usar creadores independientes para recortar costos (actualmente dicha característica la ostenta el *unity engine*, pero esa es otra historia) en lugar del motor gráfico de la casa, el *luminous engine*, más complejo y que represencostos de capacitación interna, por otra parte, el título (que aún no cuenta con fecha de estreno) será vendido por partes,





por lo que los jugadores deberán pagar extra por acceder a la experiencia completa, a manera de lanzamientos separados.

Aunque la estrategia de vendernos el mismo producto una y otra vez, no es para nada nueva, y para muestra basta un botón; el clásico del creativo **Fumito Ueda**, *Shadow of the Colossus*, tiene poco de haber estrenado su tercera versión, sí, la tercera, la primera fue una verdadera obra de arte, que exploto al límite las capacidades de la original *PlayStation 2*, la segunda, con texturas mejoradas, nos dio una grata sorpresa en el *PS3*, y esta tercera, con gráficos actualizados para la *PS4*, definitivamente no nos decepciona, pero al ver hacia tras, y darnos cuenta que compramos el mismo juego, ¡tres veces! nos hace pensar, ¿es el juego lo que estamos pagando, o es la sensación de juventud la que con tanta añoranza tratamos de recuperar?

## ESTRATEGIA DE VENTAS

Hay que tener muy claro que, del negocio del entretenimiento viven cientos de miles de familias. Por esto, es completamente comprensible que los productores apuesten sobre seguro a la hora de elegir qué contenido se realiza y cuál no.

Esto explica porque, en los últimos años, hemos visto tantísimos remakes y reboots de franquicias clásicas. Todo esto responde un fenómeno llamado "conciencia de marca", que es, básicamente, el momento en el que el consumidor compra un producto por su nombre más que por su calidad.



Pensémoslo por un momento. Todas las franquicias que mencionamos anteriormente son ampliamente reconocidas por los fans. ¿O a poco no brincaste hasta el techo cuando supiste que Gokú volvería a la acción después de 18 años? Esto lo saben muy bien las compañías y, por eso están conscientes de que los remakes se venderán extraordinariamente, sean de buena calidad o no.

Tomemos como ejemplo a *Star Wars: Episodio VII – El Despertar de la Fuerza*. Esta película de 2015, a pesar de haber sido aclamada por los críticos, despertó gran indignación entre los fans y, aun así, se convirtió en la tercera cinta más taquillera de la historia al recaudar más de 2 mil millones de dólares. Esto significa que, sin importar las opiniones negativas, los espectadores seguían acudiendo a las salas de cine, ¿por qué?, porque se trataba de *Star Wars*, ¡así de fácil! Y el estreno de *Star Wars: Episodio VIII - Los Ultimos Jedi*, lo demuestra.

En palabras más simples, la nostalgia vende y el mercado lo sabe. No olvidemos el fenómeno que fue (y sigue siendo) *Pokémon GO*. Este juego, que en cuestión de horas se convirtió en la aplicación más descargada de la historia, estaba dirigido a los fans que, en su momento, jugaron los juegos de la primera generación, coleccionaron la primera serie de tarjetas intercambiables y vieron la primera temporada del anime. ¿Cómo lo sabemos?, bien, según cifras de la revista estadounidense *Medium*, el promedio de edad de los usuarios es de 25 a 30 años.

## "EL MAL DEL JAMAICÓN"

A todo esto, ¿sabes qué significa nostalgia? El significado de esta palabra es curioso, pues, literalmente, quiere decir en griego "dolor por querer regresar a casa", o, traducido al mexicano, el clasiquísimo "mal del jamaicón".

Y es precisamente ese sentimiento de querer volver a un entorno familiar lo que define la reciente tendencia de revivir series, videojuegos y películas. Si no nos crees, pregúntales a las plataformas de streaming de video (ya sabes, Netflix, Hulu y compañía). Estas empresas, que a lo largo de su vida se han caracterizado por invertir en la producción de series originales e innovadoras, han apostado últimamente por traer de regreso programas que despiertan la añoranza.

No vayamos tan lejos, en el pasado mes de octubre, justo cuando apenas nos íbamos acostumbrando al






regreso del anime a la televisión abierta mexicana, la compañía estadounidense anunció que realizaría un remake de *Saint Seiya*. O sea, el anuncio no fue que *Netflix* fuera a ofrecer la serie en su plataforma, sino que la produciría en su totalidad y, peor aún, que la transmitiría de forma exclusiva. Es decir que, para poder disfrutar del show, los fans deberán pagar una suscripción.

La oferta siempre es tentadora, después de todo, se trata de *Saint Seiya*. Sin embargo, si este remake resulta ser tan "bueno" como lo fue el de *Voltron*, la cosa se va a poner candente en el *fandom*, y con la noticia de una nueva serie de los *Super Campeones*, esto se va a desbordar.

## VIENDO EL PASADO CON LENTES ROSAS

¿Recuerdas que unas líneas arriba te hablábamos de la conciencia de marca? Bueno, recordemos que funciona como estrategia de ventas en parte porque los clientes prefieren la marca por encima de la calidad del producto. Es decir que (por doloroso que sea), nosotros también somos responsables de que las empresas nos den gato por liebre.

Piénsalo, por ejemplo, con la más reciente versión de *Las Chicas Superpoderosas*. Si bien es cierto que la entrega noventera de este show fue todo un suceso, la actual no es realmente peor (¡auch, eso dolió!, pero lo decimos porque te queremos). Tal vez, sólo tal vez, lo

que verdaderamente extrañamos de la serie es lo que nos hacía sentir en nuestra infancia y, ahora, casi dos décadas después, nos parece una serie boba e infantil porque (¡sorpresa!) está hecha para que la vean niños.

Es como cuando regresas a tu kínder después de haber entrado a la preparatoria. Todo parece más pequeño, pero es del mismo tamaño. El que ha crecido eres tú.

No decimos que los recuerdos son importantes, ni que no haya que defender nuestros derechos como espectador. ¡Al contrario!, hay que hacerles saber a las compañías productoras qué nos gusta y qué no, pero siempre tomando en cuenta a las nuevas generaciones. Recuerda, decir "en mis tiempos" es signo de vejez.

La mejor manera de hacerse escuchar por las productoras es actuar con inteligencia. Aquí van algunos consejos:

No te dejes llevar por las expectativas, no pasa nada si te pierdes el estreno por un par de días (solamente cuídate de los *spoilers*).

Escucha a otros fans, pregúntales qué les pareció la película, programa o videojuego (pero pídeles que no te den *spoilers*, otra vez).

Escucha tu intuición, si la fruta se siente aguada, no la compres.

Opina mucho, si no te gustó lo que viste, expresa tu opinión respetuosamente. Explica las razones por las que no disfrutaste de la obra, ¡las plataformas sobran! ¡Diviértete mucho!, ¡recuerda que el entretenimiento lo hacemos todos!







# CRISIS EN EL MUNDO GAMER

## ¿SE ACERCA EL FIN DE LOS VIDEOJUEGOS?

Por Nezumi Rodríguez

**DE VERDAD ES DIFÍCIL SER *GAMER* EN NUESTROS DÍAS. LO DECIMOS CON TODA HONESTIDAD. PARA UNA COMUNIDAD QUE HA ESTADO OCULTA ENTRE LAS SOMBRAS POR VARIAS DÉCADAS, EL HECHO DE QUE HOY LOS VIDEOJUEGOS ESTÉN EN LA CIMA SIGNIFICA QUE LAS COSAS SOLAMENTE PUEDEN EMPEORAR, ¿NO CREES? Y ES QUE NO ES LA PRIMERA VEZ QUE LA TIERRA TIEMBLA EN EL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO VIRTUAL, PERO TODO INDICA QUE BIEN PUEDAE SER LA ÚLTIMA.**





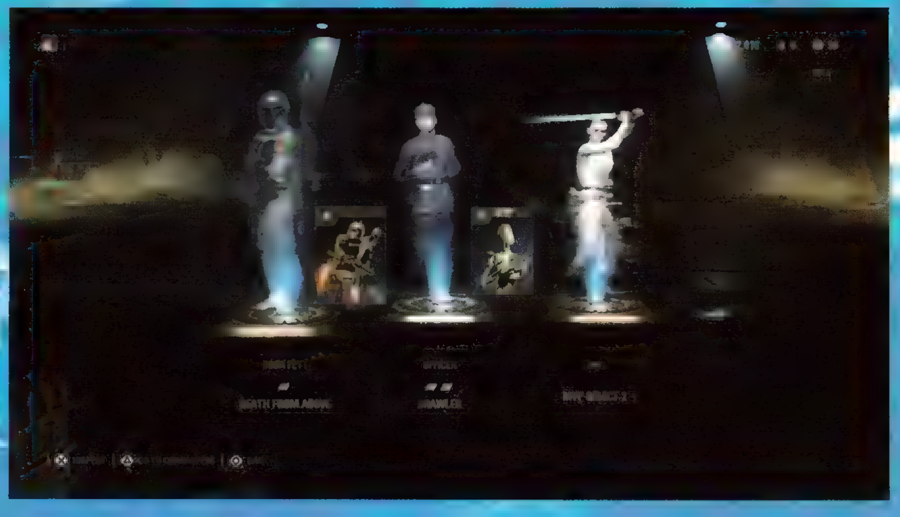
### ¡¿ENFERMO, YO?!

Bien recordarás que terminamos el año pasado con una noticia devastadora para todos los videojugadores. Si aún no has recibido las malas nuevas, ahí te van. En diciembre pasado, la Organización Mundial de la Salud (OMS) anunció sus planes para incluir una nueva enfermedad en la decimoprimera edición de su *Clasificación internacional de enfermedades* (CIE-11), a publicarse a mediados del 2018. Dicha enfermedad lleva por nombre "trastorno por videojuegos" y sí, es exactamente lo que te imaginas.

Según la OMS, el trastorno por videojuegos se da cuando una persona sufre graves daños a su salud física, social y emocional a causa de largas sesiones de juego. En pocas palabras, ¡Estamos fritos! Naturalmente, la comunidad *gamer* puso el grito en el cielo al saber que su más grande pasión se había convertido en una enfermedad. Según muchos fans, la nueva clasificación, en vez de ayudar, les da armas a los Ciudadanos Preocupados con Demasiado Tiempo Libre (una organización que acabamos de inventar) para seguir intentando acabar con la diversión de todos. Por otra parte, otros cuantos la han visto como un intento de criminalizar a los jóvenes.

Lo cierto es que tenemos que reconocer que la adicción a los videojuegos existe. Tal vez no sea un problema







tan generalizado como, por ejemplo, la adicción a las drogas, pero sí es algo que requiere mucha atención. Aún no se sabe cuáles serán las consecuencias de esta clasificación. Sin embargo, no nos queda más que esperar lo mejor (y prepararnos para lo peor).




## LAS CAJAS DE PANDORA

Cuenta la leyenda que, hace mucho, mucho tiempo, bastaba con pagar una sola vez para poder gozar de un videojuego en toda su plenitud. Para desbloquear todos los secretos bastaba con habilidad y dedicación. Luego, llegaron las *loot boxes*.

Podemos entender que algunos títulos incorporen compras integradas para mejorar la experiencia del jugador (especialmente los juegos de descarga gratuita). Pero estarás de acuerdo en que una cosa es *tener la opción* de pagar, otra cosa es pagar para ganar y otra cosa más grave es *tener* que pagar para progresar.

Seguramente lo has vivido, sobre todo en los juegos en línea, los jugadores que pagan tienen una amplia ventaja sobre los que no lo hacen, lo cual es sumamente injusto. El problema de las *loot boxes* no es que existan, sino que, aparte de cobrar dinero real a cambio de productos virtuales, a menudo entregan ítems bastante chafas. El ejemplo más extremo es el de *Star Wars: Battlefront 2*, en el cual las *loot boxes* son necesarias para poder progresar y, sin ellas, bien puedes volver a jugar *Tetris* en el celular de tu abuelita. El descontento ha sido tal que autoridades de países como Bélgica o Australia ya están considerando ponerle restricciones a *Electronic Arts* por lo que muchos consideran una estafa.

## LA MUERTE FÍSICA DE LOS VIDEOJUEGOS

Nada caracteriza al cuarto de un *gamer* como un enorme estante repleto de consolas y discos de videojuegos. Sin embargo, la dirección que ha tomado la industria en los últimos años parece estar dictando la sentencia de muerte de los videojuegos en formato físico.

Según datos de la *Entertainment Software Association* (ESA), en 2012 las descargas digitales constituían un 50% de las ventas de videojuegos en Estados Unidos. Para 2017, esa cifra subió a un 73%, lo cual indica que, efectivamente, los CDs pronto estarán en los museos, junto con los cartuchos de Atari.



## ¿DE VERDAD ES EL FIN?

Los datos anteriores suenan desoladores, por decir lo menos. Sin embargo, te podemos decir que hay una luz al final del túnel. Si bien es verdad que los fabricantes y desarrolladores se han dado cuenta de que los gamers son un público cautivo, que pagaría lo que fuera con tal de seguir jugando, también es verdad que nunca antes en la historia se habían producido tantos juegos independientes.

En ocasiones anteriores, los gamers han sabido salvar a los videojuegos de una destrucción segura y ésta no será la excepción. Recuerda siempre que tú, como consumidor, tienes el derecho a decidir y que apoyar a los títulos más innovadores y de mejor calidad (aunque no sean tan populares) siempre es una buena opción para hacer oír nuestras voces. Así que, no, no es el fin de los videojuegos, siempre y cuando estemos ahí para defenderlos.









# READY PLAYER ONE

## MÁS ALLÁ DE LA REALIDAD

Por Nozomu Rodríguez

**BIEN DICEN POR AHÍ QUE A CADA CAPILLITA LE LLEGA SU FIESTECITA, AUNQUE EN ESTE CASO, EN VEZ DE CAPILLITA SERÍA TODA UNA CATEDRAL GÓTICA Y, EN VEZ DE FIESTECITA, SERÍA UN *RAVE* DE LOCURA. NO TE CONFUNDAS, HABLAMOS DE UNA DE LAS NOVELAS MÁS QUERIDAS Y, A LA VEZ, MÁS SUBVALORADAS DE ESTE SIGLO, LA CUAL FINALMENTE ESTARÁ RECIBIENDO UNA ADAPTACIÓN A LA PANTALLA GRANDE EN ESTA PRIMAVERA.**

¡Oh, sí!, hablamos de *Ready Player One*, la novela debut del autor estadounidense **Ernest Cline**, la cual se estrenó en 2011 bajo el sello de Random House. En poco tiempo, esta distópica historia se convirtió en un *best-seller* del **New York Times**, y pronto se convirtió en todo un referente para la exigente comunidad *geek*.

### ARTILLERÍA PESADA

Gran parte del encanto de *Ready Player One* reside en que, tanto la novela como el filme tienen constantes quiños a la cultura *pop* de las últimas cuatro décadas. Lo mismo podemos hallar referencias a *Blade Runner* que a *Street Fighter*, a *Pac-Man* que a *World of Warcraft*. Es por esto que no existía mejor opción para ocupar la silla del director que el señoron **Steven Spielberg**.

Como protagonistas tendremos a **Tye Sheridan** (a quien de seguro recuerdas en su papel de Cíclope en *X-Men: Apocalipsis* y en la secuela que saldrá en este año) y a **Olivia Cooke** (a quien recordarás en el rol de Emma en la serie *Bates Motel*).

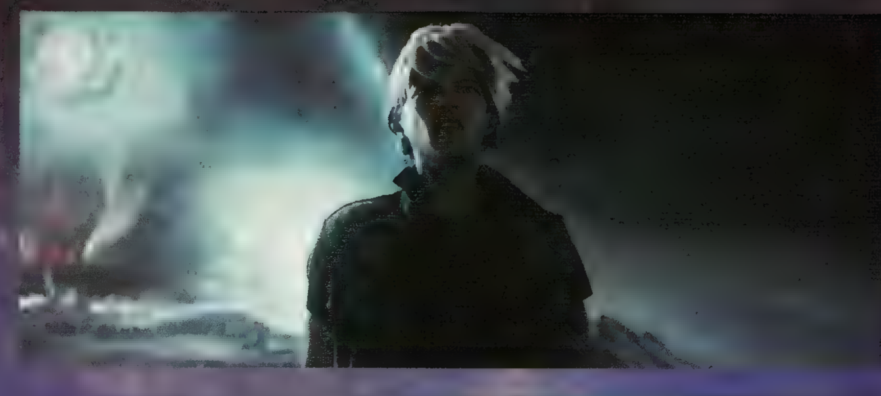
Ya sabemos que es fácil dejarse llevar por los *teasers*, pero esta vez tenemos una muy buena corazonada. *Ready Player One* combina acción real con animación en CGI. Y, ¿sabes?, ¡luce increíble!

Tanto el diseño de escenografía en las partes de acción real como los escenarios en las partes de animación son tan detallados y caóticamente hermosos como si fueran tallados con martillo y cincel. Los efectos visuales, por su parte, se ven perfectos. ¡Es como si estuvieras ahí!

## UN MUNDO: DOS REALIDADES

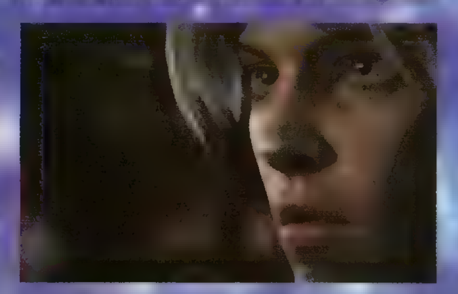
Es el año 2044. La Tierra como la conocíamos ha cambiado bastante. El cambio climático y la crisis económica han llevado a los Estados Unidos a la ruina total. La inmensa mayoría de la gente vive amontonada en ciudades que más bien parecen basureros, rodeada de miseria, pobreza y enfermedad.

En medio de tanto dolor, hay una pequeña esperanza que, si bien no remedia la precaria situación de la gente, por lo menos sirve para olvidarla, aunque sea por un rato. Se trata de un MMORPG llamado OASIS, en el cual las personas se pueden sumergir por medio de avanzados sistemas de realidad virtual. En este mundo paralelo, la gente pasa gran parte del día, pues la vida real es insoportablemente fea.





El creador de este universo virtual, un excéntrico millonario llamado James Halliday, ha dejado, tras su muerte, un *easter egg* dentro del juego. Pero no se trata de un tesoro cualquiera, sino de toda su fortuna. Esta para salvar de la pobrzeza al primero que la encuentre. Aquí entra Wade Watts, nuestro héroe, un chico pobre de 18 años que se gana la vida cazando *easter eggs* dentro de OASIS. Cuando Wade, gracias a su habilidad en los videojuegos, gana una extraña llave de cobre, la aventura se despliega a sus pies, pues ese objeto es la primera parte de la clave para hallar la fortuna de Halliday.



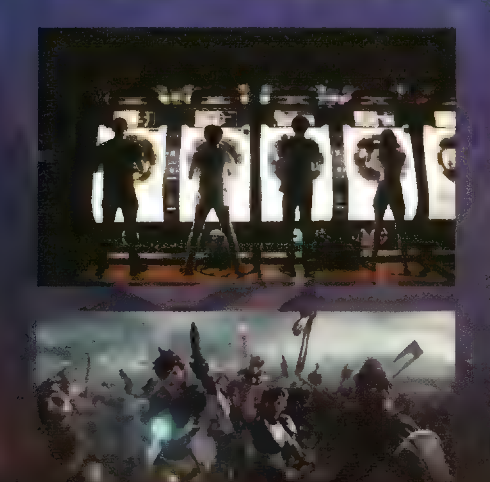


Conforme se va acercando al tesoro, pasando pruebas y resolviendo acertijos a través de mundos maravillosos, Wade se gana la enemistad de un tal Nolan Sorrento, el dueño del monopolio del internet mundial, quien hará hasta lo imposible para detener a nuestro héroe. Sin embargo, Wade cuenta con la ayuda de Art3mis, Aech, Daito y Shoto, otros jugadores que lo acompañarán hasta el fin, pase lo que pase.

## ACTUAL Y PARA TODOS

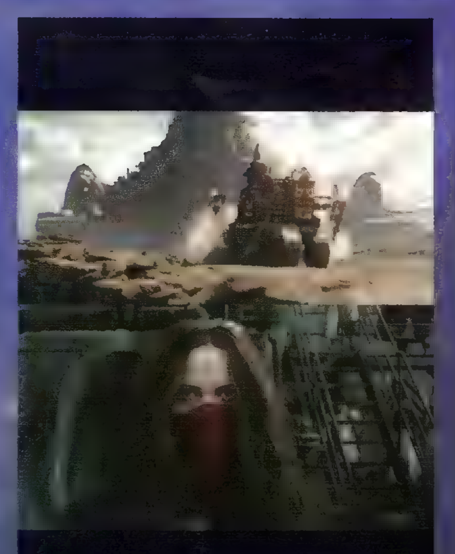
*Ready Player One*, además de hermosa y espectacular, es una crítica muy actual de la sociedad en la que vivimos. Su historia es tan profunda y extensa que ofrece emociones para todos. A diferencia de otras películas basadas en libros, este filme no solo les habla a los adolescentes, sino también a las generaciones mayores, que, de una forma u otra, también se sentirán identificadas.

Además de esto, este filme está lleno de acción y aventura, con un estilo único, espolvoreado con un toque de nostalgia. Sin duda, será una de las mejores pelis que verás en este año, así que ¡no te la pierdas!



*Ready Player One*





### PREVIEW

En diciembre de este año, se estrenará *Mortal Engines*, la adaptación de las famosas novelas de ciencia ficción de **Philip Reeves**. Con guion escrito por **Peter Jackson,** y dirigido por el novato **Christian Rivers**, este filme traerá a la vida un mundo post-apocalíptico donde enormes ciudades móviles se tragan unas a las otras (literalmente) para asegurar la supervivencia del más fuerte, todo al puro estilo de la onda *steampunk*. Una nueva experiencia cinematográfica que no tiene desperdicio.

*Mortal Engines*

# ÉRASE UNA VEZ... UN HOMBRE

## UNA SERIE PARA LA HISTORIA

Por Nozomu Rodríguez

**ENTENDER LA HISTORIA (CON "H" MAYÚSCULA) NO SIEMPRE ES FÁCIL. LAS ESTADÍSTICAS MUESTRAN QUE ÉSTA ES LA CLASE EN LA QUE MÁS ALUMNOS SE QUEDAN DORMIDOS [CITA REQUERIDA]. AL FIN Y AL CABO, SÓLO SE TRATA DE RECORDAR FECHAS Y SUCESOS QUE PASARON HACE MUCHO TIEMPO, ¿NO?**



Por eso, le vamos a rendir un merecido homenaje a una serie, que no solo marcó la infancia de muchos mexicanos que disfrutaban en los 80s, frente al televisor en el extinto canal 8, además, alrededor del mundo, ha ayudado a varias generaciones no sólo a entender la historia, sino a interesarse en ella (algo mucho más difícil). Se trata de *Érase una vez... Un Hombre*, una caricatura que marcó para siempre la forma de realizar televisión educativa. ¡Acompáñanos!

### EL SUEÑO DE UN HOMBRE

Esta es la historia de un hombre que le entregó su vida a sus dos pasiones: la televisión y la educación. **Albert Barillé**, nació en Varsovia, Polonia, en 1920, pero fue adoptado por Francia, donde vivió hasta el día de su muerte, en 2009.






Productor, animador, escritor, historiador y divulgador de la filosofía, son algunas de las facetas de este hombre que le dio una vuelta de 180 grados al concepto de televisión educativa. Para el maestro Barillé siempre fue importante cambiar el enfoque que se le daba a la educación. Por eso, en 1978, decidió emprender una emocionante aventura a la cabeza de su recién creado estudio de animación, Procidis.

Dicha aventura llevó por nombre *Il Etait une Fois... l'Homme* (conocida en Latinoamérica como *Érase Una Vez... Un Hombre*). El objetivo de esta serie (con su icónico intro amenizado por la melodía, *Tocatta y Fuga*)







era introducir a los niños al estudio de la historia de una manera entretenida, sin obligarlos a memorizar fechas, pero sobre todo, respetando la inteligencia de su público.

He ahí la importancia de esta serie. Pues lejos de convertirse en uno de esos programas que te obligan a ver en la escuela cuando el profe de historia se reporta enfermo, *Érase Una Vez... Un Hombre* pasó al salón de la fama de la animación mundial como una autentica obra de arte.





## UN VIAJE A LA HISTORIA

La premisa era innovadora, por decir lo menos. En cada uno de sus 26 episodios, viajábamos a una época diferente de la humanidad. Los personajes siempre cambiaban, pero, a la vez, siempre eran los mismos.

Cada capítulo estaba protagonizado por El Maestro (un adulto mayor, sabio y experimentado), Pedro o Pierre (un hombre joven con hambre de conocimiento), Flor o Pierrette (su inteligente novia) y Gordo (su mejor amigo y el fuerte del grupo), además de tres pequeños con los mismos nombres de los adultos, y un par de antagonistas de nombres, Nabot (el típico malvenenciero) y el Tiñoso (villano, cobarde y buscapleitos). En cada aventura, ellos interpretaban papeles distintos, algo que en su momento fue muy innovador.

Así, recorrimos desde la Edad de Piedra hasta la pan-guerra, pasando por la Edad Media y el Renacimiento, la Revolución Francesa y las Independencias de las Américas, hasta llegar a un hipotetico fin de la civilizacion sobre la tierra, producto de su propia inconsciencia, y su siguiente etapa, como sociedad del espacio. Siempre desde una perspectiva divertida, interesante y sumamente objetiva.

Cuatro años después del final de la serie original, se estrenó *Érase Una Vez... El Espacio*, en una coproducción entre Procidis y el estudio japonés, Eiken. Esta serie es recordada por haber dejado atrás su enfoque educativo (hasta cierto punto) para convertirse en una serie de ciencia ficción. Sin embargo, en las cinco temporadas siguientes, la serie retomó su tono documental.

La última temporada de esta serie salió a la luz en el año 2000, bajo el nombre *Érase Una Vez... la Ciencia*. Esta fue la última gran creación de Barillé, pues la muerte lo sorprendió en 2009, mientras planeaba una nueva entrega, con el título tentativo de *Érase Una Vez... El Progreso*.

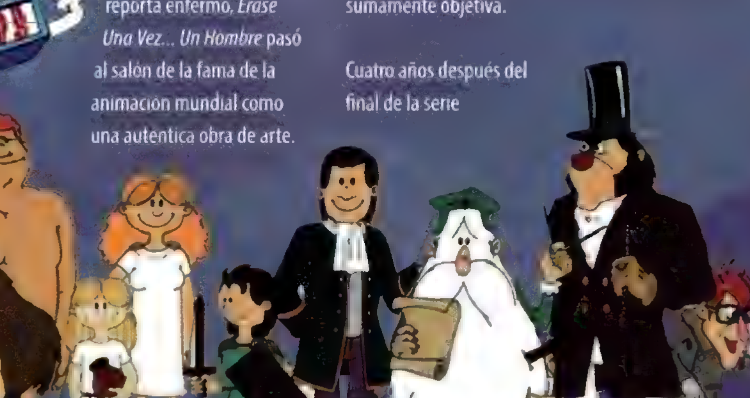
## UN LEGADO SIN IGUAL

La historia tiene un lugar muy especial para series como esta, pues son realmente pocos los shows que logran interesar a los niños en temas que normalmente concebimos como aburridos. Hay que recordar que el objetivo **Albert Barillé** siempre fue mostrarle el camino del conocimiento a los espectadores más jóvenes sin tratarlos como tontitos y sin aturdirlos con datos difíciles de entender. Y hoy, con todo gusto, podemos decir que dicho objetivo se ha logrado.

En nuestros días, la saga de *Érase Una Vez...* puede ser recordada como una auténtica obra de culto, que, más allá de su afán educativo, es de lo más divertida y tiene un sinnumero de méritos técnicos. Así que, si todavía no la has visto, ésta es tu oportunidad para hacerlo y así presenciar, con tus propios ojos, una serie que ya es parte de la historia.








BEYOND THE WORLDS

# ANIMACIÓN CHINA

## UNA JOYA POCO CONOCIDA

Por Nozumi Rodríguez

LA ANIMACIÓN ES UNA INDUSTRIA EN LA QUE DOMINAN DOS GIGANTES INMENSOS. JAPÓN Y ESTADOS UNIDOS ACAPARAN EL 90 POR CIENTO DE LA PRODUCCIÓN DE ESTE TIPO DE ARTE. LA INFLUENCIA DE ESTAS DOS NACIONES ES TAN GRANDE QUE, ACTUALMENTE, LA ANIMACIÓN SE DIVIDE EN DOS RAMAS: LA ORIENTAL (QUE ES SINÓNIMO DE JAPONESA) Y LA OCCIDENTAL (QUE ES LO MISMO QUE DECIR ESTADOUNIDENSE).





Sin embargo, poco a poco, otros países han comenzado a asomar la cabeza en la escena de la animación. Uno de ellos, naturalmente, es China. Y es que debemos admitir que esta potencia económica ya se había tardado en entrarle al juego. A final de cuentas, los chinos están acostumbrados a siempre estar entre los primeros lugares en todo y la animación no se podía quedar atrás.

### UNA HISTORIA RICA PERO DESCONOCIDA

Hasta finales de los 80, la vida diaria en China era un misterio para todo el mundo (más o menos lo que sucede con Corea del Norte en nuestros días), por lo que no es de sorprenderse que el público no conociera lo que se hacía en ese país en materia de animación.

La animación china nació en la década de 1920 (osea que está por cumplir sus primeros 100 años), gracias al sueño de una familia de la ciudad de Nanjing. Esa familia estaba formada por los **Hermanos Wan** (**Laiming**, **Guchan**, **Chao Chen** y **Dihuan**), quienes llevaron a su país los primeros esbozos de lo que se convertiría en una gran industria, y hasta la fecha son reconocidos como los padres de la animación china.

Durante sus primeras seis décadas, la producción fue lenta y pobre. La inmensa mayoría de las producciones duraban unos pocos minutos y se exhibían sin sonido y en blanco y negro. Naturalmente, la intromisión del gobierno chino tuvo mucho que ver, pues era él el que decidía la cantidad de animaciones que se producían.

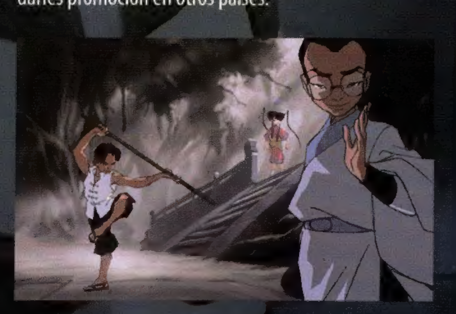
No fue sino hasta los años 80 que la animación china comenzó a despegar realmente, gracias a los esfuerzos de *Shanghai Animation Film Studio*, una empresa que es conocida como el Disney de China. Fue en esta época cuando se produjeron varios de los clásicos animados de ese país, tales como *Shan Shui Qing (El Sentir de la Montaña y el Agua)* o *Xue Haizi* (*El Niño de Nieve*).

## EL INICIO DE UNA GRAN ERA

La apertura a la cultura de otros países, al igual que la innovación tecnológica, hicieron que la animación china tuviera un auténtico *boom*. A principios de este siglo, los animadores chinos dejaron de dedicarse exclusivamente a realizar animaciones extranjeras bajo un esquema de subcontratación, y comenzaron a hacer las propias.

El internet es maravilloso en muchos sentidos, pero especialmente para la animación china significó todo un milagro. La apertura de sitios *web* como *FlashEmpire* o *FlashLands*, permitió a millones de animadores *amateur* compartir su trabajo con todo el país. Talento había, sólo hacía falta apoyarlo.

Estos sitios dieron lugar a proyectos más grandes, como *U17*, *Studio BILIBILI* o *Cartoon Tudou*, que, hasta la fecha se concentran en profesionalizar a los animadores y darles promoción en otros países.






Sin embargo, en la actualidad, son dos las compañías que llevan la batuta en cuanto a animación china se refiere. Uno es *Alpha Group*, que produce alrededor del 35% de la animación para la televisión china, y que nos ha heredado series como *Vary Peri* o *Blazing Teens*.

La otra es Haoliners Animation League, la cual ha metido a China de lleno en la escena del anime, con series como *Hitori no Shita*, *To Be Hero* o *Enmusubi no Youko chan*, entre muchísimas otras. Su influencia en el mundo del anime es tal que, actualmente, cuenta con oficinas en Tokio y Seúl, bajo el nombre de *Emon*.

## UN COMPETIDOR PODEROSO

Como ya te habrás dado cuenta, la animación china ha crecido sumamente rápido en muy poco tiempo, pues pasó de producir dos o tres series a realizar millones de horas de contenido cada año. El 2018 está por comenzar, y todo indica que la animación china pronto se convertirá en un competidor poderoso para Japón y Corea.

Nos parece que es justo comenzar a dejar atrás la idea de que lo que está hecho en China es de mala calidad, pues todas estas compañías ya han demostrado que lo suyo va en serio. Lo mejor del caso es que los verdaderos ganadores de esta competencia, seremos, como siempre, los espectadores, pues podremos disfrutar de más y mejor animación.

# THE SUMMONING

## TERNURA DEMONÍACA

Por Nozomu Rodríguez

**¿QUIERES VIVIR UNA AVENTURA QUE TE HIELE LA SANGRE Y, AL MISMO TIEMPO, TE HAGA CHILLAR DE TERNURA? ¿TE URGE UN BUEN EJEMPLO DE LO QUE ES UNA BUENA ANIMACIÓN INDEPENDIENTE? ¿TE GUSTAN LAS HISTORIAS AGRIDULCES Y EL HUMOR SIMPLE? PERO, SOBRE TODO, ¿CUENTAS CON CINCO MINUTOS LIBRES?**









¿Sí?, ¡perfecto!, entonces tenemos la recomendación perfecta para ti. Se trata de *The Summoning*, un corto animado creado, dirigido y animado por la artista del tatuaje y taxidermista australiana, **Elyse Castro**. Esta diabólicamente tierna historia, inaugura el segmento, *¡GO! Cartoons*, una iniciativa de *Sony Pictures* y *Frederator Studios* para darle un espacio a las grandes ideas de nuevos creadores.

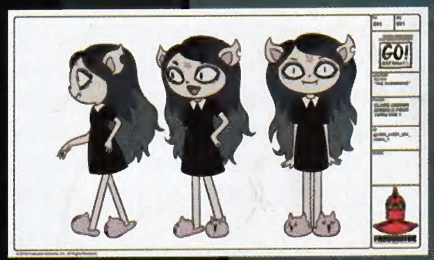
### ¿QUÉ CLASE DE BRUJERÍA ES ÉSTA?

*The Summoning* cuenta la historia de Claire, una brujita practicante de las artes oscuras que, como el título lo indica, busca invocar a un demonio para deshacerse de cierta "suciedad". Sin embargo, Claire no es conocida precisamente por ser la bruja más previsora y, en medio del ritual, se da cuenta de que a su poción le falta un ingrediente sumamente importante: medio kilo de manteca de *troll*.

Edgar, su mascota/roomie/ayudante, le sugiere usar pelo de troll en vez de manteca. Por lo cual el ritual sale mal y, en vez de invocar a un demonio, esta felina pareja termina por invocar a un par de payasos místicos. Pero no todo está perdido, pues estos tenebrosos seres le indican la manera de encontrar el ingrediente faltante.

Así, Edgar y Claire emprenden un viaje hacia una lejana isla, donde se encontrarán con su destino. ¿Podrán terminar correctamente el ritual?, ¡ven y descúbrelo!






### UNA LEYENDA EN MINIATURA

En los cinco minutos que dura este corto animado, *The Summoning* nos muestra a la perfección cómo contar una historia. Con un estilo de animación que nos recuerda a las creaciones de **Tim Burton** o a series como *Más Allá del Jardín*, esta mini leyenda se ganará tu atención o, por lo menos, te arrancará una sonrisa. Lo mejor de todo es que ya puedes gozarlo cuantas veces quieras en el canal oficial de *YouTube* de *Cartoon Hangover*, así que, no hay pretexto para no unirte a Claire y Edgar en este fantástico viaje.


tnt 35
https://tnt-web.net
26 16 23 00
junio 2018
1 2 3
centro de convenciones tlatelolco
EXPO MANGA
COMIC
TNT
eje central esq. eje dos norte, a una cuadra del metro tlatelolco.